

# MEGAOCIO

Año 2  
Nº 15  
Mayo 1988  
PVP:  
205 ptas.

AMSTRAD CPC • PC • PCW • SPECTRUM • AMIGA • CONSOLAS

Carranza, Orens y Matorra: 205 ptas. incluido transporte

## PELICULAS en tu ORDENADOR

### LOS 30 MEJORES TRUCOS

*Alcaba Tita Injuria*

### SOFTWARE

*Contabilidad (CPC)*

### TALLER DE HARDWARE

*Proyectos INTERRUPTUS*

ESPECIAL

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW



0213-00000

ENTREVISTA  
**ACCOLADE**

### JUEGOS

Hammerfall, Fists  
Chess II, X-treme II,  
La Balsa de  
Castro, Space  
Barrier II, X-treme,  
Space Ace, Wind  
Surf, Nite City,  
Bureau City.

**GANAR**  
CONDESA NGA  
**1 MOTO**  
**DELTA**





**4**

# FANTASTICOS

en

**16**

*Bits*



**Silmarils**



**BOCEIN STAY LINE**  
 100% COTTON  
 100% COTTON  
 100% COTTON



# SUMARIO

AÑO II Núm. 15

## 4. NOTICIAS

### 12. CHIP.

Atari Lynx, una consola portátil.

### 14. FUTURO.

Lo nuevo de Opera Soft: Angel Nieto 500 cc.

### 16. EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW.

Los Oscar para los mejores videojuegos.

### 16. PELICULAS EN TU ORDENADOR.

La última tendencia en juegos.

### 24. JUEGOS.

Space Ace, La Diosa de Comenel, X-Out, Xenon II y Windurst.

### 34. GUIA DEL JUGADOR.

Soluciones a los juegos y aventuras más complejas.

### 36. TUMA 7.

Una carrera en el espacio.

### 40. TALLER DE HARDWARE.

Proyectos intermitentes.

### 42. LISTADO CPC.

Contabilidad casera.

### 45. BURAN.

Lo último de ONK.



El mes pasado, con nuestra sección **Amor al Sistema Open**, os presentábamos el importante cambio que iba a suponer para esta publicación: **MEDIAOCTO**, la revista de los 90 para los usuarios de ordenadores domésticos.

Los aficionados a la informática, a partir de ahora, dependerán de nuestra información, entre la cual iremos incluíendo los ordenadores de 16 bit y los consolas, dos elementos que están atrayendo hoy los mayores intereses y europeos y en el mañana, que ya ha empezado, el español. Sin embargo nuestro punto de referencia para de los nuevos dueños de sistemas de CPC y Spectrum, ordenadores que han estado muy fáciles en todos nuestros hogares y a los que desde hace más de cinco años, nos hemos dedicado.

El objetivo de **MEDIAOCTO** es ayudar a informar de los nuevos productos para toda la gama de ordenadores, comentar los juegos más novedosos, facilitar esas soluciones a los juegos que tanto demandan como lectores, y servir como un canal de aproximación e intercambio de que finalmente cuando de los nuevos.

Como siempre, el CPC, Spectrum PC y PCW estarán con nosotros, con información sencilla como el Taller de Hardware, listados de utilidades, noticias... y como no, juegos y noticias.

Este cambio ha supuesto un gran esfuerzo por parte de todos el equipo que trabaja en **MEDIAOCTO**, esperamos que os haya gustado la última palabra la misma revista.

### 46. CORREO.

### 46. TRUCOS.

Acaba todos tus juegos.

### 54. JUEGOS.

Hammerfest, Space Harrier, Chess Player 2000, Pinball First Person y Sim City.

### 59. CONSOLAS.

Noticias y comentarios de los últimos juegos.

### 63. BIG CHIP HISTORY.

Historia de un robot aventurero.

### 64. DICCIONARIO DE INFORMATICA.

### 68. EL BUZÓN DEL LECTOR.

### 66. C.V.C.

Director: Francisco Pardo. Editora: Yolanda. Jefe de Redacción: Francisco Pardo. Redacción: María José, Magdalena y Autoedición: Juan M. Calvo, Carlos del Cid, Eugenio Barja, Javier Alcázar. Fotografía: Mariana Ace. Colaboradores: Enrique Sánchez, Andrés Sanz, Ben Gillett, David Burgos, Jefe de Redacción: César Valencia. Publicación: Mercedes Alamo. Dirección, Publicidad y Administración: MEDIAOCTO. Avenida 110 Lord a pie de calle 28040 Madrid. Coordinador: José Antonio Carr. Jefe de Producción: J. Ignacio Ruiz. Referencias: Círculo S.L. Impresión: Lerner. Depósito Legal: M-16-531-1980. Es una publicación de S.M.F. Gausode. Circulación: Telefonos Publicidad: (91) 523 92 10. Administración: Suscripciones: (91) 523 92 10. Redacción: (91) 523 92 10. El editor no se responsabiliza de los contenidos de los artículos publicados en esta revista.



# A \* C \* T \* U \* A \* L \* I \* D \* A \* D

## NOTICIAS

● **Starflight II** y **Endron** son nuevos juegos para PlayStation, se encuentran en el mercado a los precios de 149.900 y 149.900 Ptas.

● Los creadores del **Black & White**, el **3D** más reciente, han anunciado el programa de **Black & White II**, se encuentra en el Reino Unido por **Electronic Arts**.

● El **3D** más reciente, **Black & White II**, se encuentra en el Reino Unido por **Electronic Arts**.

● Los creadores de **Black & White II**, el **3D** más reciente, han anunciado el programa de **Black & White II**, se encuentra en el Reino Unido por **Electronic Arts**.

● Los creadores de **Black & White II**, el **3D** más reciente, han anunciado el programa de **Black & White II**, se encuentra en el Reino Unido por **Electronic Arts**.

## Consolas de 16 bit

Que futuro se dibujará en el futuro desarrollo de las consolas de 16 bits en España. La aparición de una máquina solo prevista para el mes de septiembre y la empresa que se encargará de su distribución en España, **Mediatech**, España. Un anuncio interesante, en primer lugar, acerca del simple anuncio de posibilidades, que ofrece este nuevo modelo, tanto en gráficos como en sonido.

## Barbarian II

(Melbourne House)

El creador y artista **Barbarian II**, pionero de los gráficos de **Deep Space**, **Barbarian** y **Defender**, está preparando la segunda parte de **Barbarian**, continuando la historia donde finalizó la anterior.

El juego está siendo programado por **John Nardone** y guarda algunas similitudes con los anteriores, como el

control, que ahora se realiza con el joystick, lo que incrementa la jugabilidad y maniobrabilidad del juego.

El juego se desarrolla a través de una gran cantidad de niveles, un bosque, las cuevas, un pueblo, el castillo, las cuevas y finalmente un templo, en el cual deberemos dar muerte a **Nord**.

## A-MIGA DRIVE



una de las máquinas del **Amiga** y **compro** por dos chips y un **compro** para **Amiga** que convierte el código **68000** del **Amiga** en código **68000** para la consola **Megadrive**. Tras instalar un juego en el **Amiga** (se necesitan más de dos horas para dar preferencias de memoria), el **Amiga** convierte el programa a un formato de **2 Mega** de **HAM** (High And Mod) por **Amiga**.

El sonido es completamente el mismo, ya que ambos máquinas utilizan el mismo tipo de chip y los gráficos son similares, aunque en ocasiones aparecen algunos detalles, con líneas perdidas de color o degradados, ya la pantalla está en modo **HAM** (High And Mod).

Todavía no se han confirmado el valor de este interesante periférico, aunque probablemente costará los **15.000** pesetas (hardware) y **1400** pesetas los cartuchos más. Ahora solo nos queda esperar a que la consola sea distribuida en España y alguna empresa se anime a importar el **A-Miga Drive**.

Aunque la consola **Megadrive** no está disponible de momento en España, ya está causando furor en buena parte de Europa y son muchas las empresas que están desarrollando software y hardware para la misma. **Des Tei Co.** es una importante empresa japonesa que ha desarrollado un potente interfaz para **Amiga** capaz de transferir los juegos de una consola a la otra, de los cartuchos de la consola **Mega drive**.

El **A-miga Drive** que el **Amiga** se llama el **Amiga**, se conecta en



# A \* C \* T \* U \* A \* L \* I \* D \* A \* D

## Segundas partes



Si puedes ver que eres incompetente. Si eres una peligrosa crana de inteligencia, originalidad y creatividad, ¿qué? ¿A los consumidores solo una etapa de aprovechamiento de exóticos y folclóricos. Los instrumentos del poder no solo se cuentan en su mayoría en segundos, minutos y segundos "transitos" pero, lo que más hace pensar irracionalmente que ellos los programadores, escritores, guionistas de películas son poco el caso, o la fuerza de la que crean el video en la vida.

Prácticamente, prácticamente, prácticamente, que es mucho más fácil vender la segunda parte de un juego de video, más que intentar vender a los hechos, que un juego nuevo, con nuevos gráficos, mejor sonido, mejores efectos y un tema más atractivo o más que el original. Los jugadores que quieren un juego nuevo, Lucha, Fines y algunas otras, responderán: ¿Por qué no jugarlos los de los demás, si todos sabemos que un juego nuevo más que un conversacional o que una aventura?

De momento, algunas de las líneas de negocio para el próximo año son:

- Rollout II (Cinem)
- Chase HQ II (Cinem)
- Saver II (H. S. Gaido)
- R-Type II (Platform)
- Barbarian II (McBoson House)
- Mad Max Game II (Topol)
- Shadow of the Beast II (Pig games)
- Space Harrier II (Cinem)
- Brubaker II (Hawson)
- Cybernet II (Hawson)
- Speedball II (Agam)
- Kick Off II



## European Superleague



Para los aficionados al Fútbol europeo, una interesante noticia, CTE, una de las empresas del Reino Unido, dedicada a la elaboración de software deportivo se ha decidido a

lanzar un nuevo simulador deportivo con el nombre: European Superleague.

Este simulador deportivo se basa en una porción de datos estadísticos sobre los jugadores, jugadores, serie oportunistas, jugadores importantes de las ligas más importantes y una gran variedad de juegos de juego del juego estadístico para Spectrum / Amstrad CPC, Commodore Plus / Amiga y Atari ST.

## LUCHA EN EL AIRE

de Thunderbolt



Thunderbolt es un juego de acción y aventura para el sistema de videojuegos de 16 bits de la familia de la Sega. El juego se desarrolla en un mundo de fantasía, donde el jugador debe derrotar a un malvado jefe. El juego es muy divertido y tiene una gran variedad de niveles y enemigos. El juego es muy recomendable para los amantes de la acción y la aventura.

Thunderbolt es un juego de acción y aventura para el sistema de videojuegos de 16 bits de la familia de la Sega. El juego se desarrolla en un mundo de fantasía, donde el jugador debe derrotar a un malvado jefe. El juego es muy divertido y tiene una gran variedad de niveles y enemigos. El juego es muy recomendable para los amantes de la acción y la aventura.

Thunderbolt es un juego de acción y aventura para el sistema de videojuegos de 16 bits de la familia de la Sega. El juego se desarrolla en un mundo de fantasía, donde el jugador debe derrotar a un malvado jefe. El juego es muy divertido y tiene una gran variedad de niveles y enemigos. El juego es muy recomendable para los amantes de la acción y la aventura.



# A \* C \* T \* U \* A \* L \* I \* D \* A \* D



En la serie Monty se encuentran los personajes que acompañan en este juego. (Foto Aníbal)

El legendario Monty Mole, aquel zorro blanco que aparece por primera vez en las pantallas de nuestros ordenadores, allá por el 1984, ha vuelto a, después de su adaptación a Monty, en la que desde 1993, ha decidido convertirse en un auténtico personaje en el mundo de la informática. Para ello cuenta con un total de 8 y 10 niveles de pantalla y la interacción dentro de Cory Dango, los elementos del objetivo (Bird, Dango).

Este vez Monty está preparado para todo, los datos están en la mano, la mano derecha en "Empujar" y, ahora puede volar al viento que sopla en la mano izquierda de los jugadores, monedas. Por supuesto, a medida que se avanza en el juego se van añadiendo niveles, aumentando el número de niveles y, cuando se alcanza el número de niveles, se van añadiendo más niveles. Para ello cuenta con un total de 8 niveles y una pantalla de juego. El juego se puede jugar en los ordenadores y está disponible para Amiga, CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari y Amiga.

## A buelo Monty



### 20.000 LIBRAS EN PREMIOS

En la edición 1994 del concurso "A buelo Monty" se han repartido premios por un total de 20.000 libras. Los premios se reparten en 10 categorías: 1.º premio: 10.000 libras; 2.º premio: 5.000 libras; 3.º premio: 2.500 libras; 4.º premio: 1.250 libras; 5.º premio: 625 libras; 6.º premio: 312 libras; 7.º premio: 156 libras; 8.º premio: 78 libras; 9.º premio: 39 libras; 10.º premio: 19 libras. Los premios se reparten en 10 categorías: 1.º premio: 10.000 libras; 2.º premio: 5.000 libras; 3.º premio: 2.500 libras; 4.º premio: 1.250 libras; 5.º premio: 625 libras; 6.º premio: 312 libras; 7.º premio: 156 libras; 8.º premio: 78 libras; 9.º premio: 39 libras; 10.º premio: 19 libras.

**PRIMER PREMIO:**  
- 10.000 libras

#### PREMIOS DE CONSOLACIÓN:

- 5.000 libras: 1.º premio
- 2.500 libras: 2.º premio
- 1.250 libras: 3.º premio
- 625 libras: 4.º premio

#### PREMIOS ESPECIALES:

- 1.000 libras: 1.º premio
- 500 libras: 2.º premio
- 250 libras: 3.º premio
- 125 libras: 4.º premio
- 62 libras: 5.º premio
- 31 libras: 6.º premio
- 15 libras: 7.º premio
- 7 libras: 8.º premio
- 3 libras: 9.º premio
- 1 libra: 10.º premio













# A\*CT\*U\*A\*L\*I\*D\*AD

## ATF II



Una de las empresas que más éxito han obtenido en programas de simulación aérea es, sin duda alguna, Digital Integration. Esta veterana empresa de software, después del éxito alcanzado con F-16 Combat Pilot, se ha decidido a lanzar la continuación de uno de sus éxitos: el simulador ATF (Advanced Tactical Fighter).

El juego estará disponible a finales de año para los ordenadores PC, Amiga y Atari ST. En España lo distribuirá Synesid.



*Spenser Dallas y Karl Mayes, se enfrentan a una policia de aspecto.*

## Tango y Cash



Ray Tango (Cyprus Davis) es el mejor policía de Los Angeles, Gabe Cash (Kurt Russell) también y entre los dos resuelve su problema: no se conocen y mucho menos se respetan. Por cuestiones del destino van a tener que unirse para luchar contra Yara Puma (Jack Palance), un peligroso criminal que amenaza con la prosperidad de su

ciudad. El juego, que girará alrededor de una película, está dirigido por el equipo de programas de acción de Delta, que cuentan en su haber con clásicos del tipo Yuma-2.

El juego será distribuido en España por la empresa Delta Software y estará disponible en todos los formatos.

## Carthage



La prestigiosa firma Pyramide, especializada en juegos para ordenadores de 16 bits, está preparando el lanzamiento de un nuevo programa llamado Carthage. Como pósteras observas en la foto, el juego guarda cierto parecido con uno de los programas de la empresa española Topo (Tic Tac), aunque la propuesta es similar a la utilizada en los simuladores de carreras, lo cual asegura considerablemente el éxito de ésta.



*Carro de guerra (Carthage).*



# Asterix

PARIS DAKAR

31

F-1

## VULCAN



### PARIS DAKAR





VIEW 4

# OLIVER & Compagnie



BEVERLY HILLS

*Cop*

ELVIRA



E.S.S.



# Chip

## Una consola portátil

# ATARI

Con toda seguridad, la mayoría de vosotros habéis jugado en más de una ocasión con esas maquinillas de bolsillo que empezaron a tomar forma poco antes de la salida de los primeros ordenadores personales. Esas máquinas ofrecían una portabilidad y una autonomía que hoy en día se han mantenido y lo más importante: han mejorado en algunos aspectos.

La primera sorpresa que tenemos al ver la consola, es que se trata de uno de esos tipos máquinas de videojuegos que funcionan con una pila de cuatro pilas AA, aunque con una batería más calidad. Tras introducir las pilas necesarias, para su funcionamiento, la respuesta de nuestra consola es por completo una verdadera sorpresa, al ver que la pantalla es un cristal (4.000 colores) y que los gráficos se desplazan con suavidad y rapidez, superando incluso a muchas ordenadores de 8 bits.

Con los nuevos juegos múltiples que ofrece esta pequeña, tiene posibilidad de ser un buen rival al mundo de los juegos, ya que aunque hasta ahora preferíamos a los computadores que disponían de un Modem, nada tiene a él. En los más pequeños, esta función les permite a través de un cable y en muy pocos segundos, han obtenido un videojuego, reduciendo limitados a el procesamiento de video o programas de sonido.

Finalmente, a profundidad que nos encontramos ante la mejor consola por

gráficos y sonido de cualquier máquina con la misma (El Atari 2600 y el Atari 5200). Lo que incluye la programación de los juegos con imágenes, sonido, como el Commodore Amiga. Otro de los aspectos destacables es el tamaño de la consola, que incluye el control de la misma.

### Inconvenientes

Aunque el Atari 2600 es una máquina que es muy fácil de usar, también es una consola que requiere de un cierto nivel de habilidad para poder jugar. Algunos de los aspectos que pueden ser un gran problema de esta consola son: el gran consumo de pilas (pila AA), la necesidad de tener un cable de conexión al control de la consola, la necesidad de tener un cable de conexión al control de la consola, la necesidad de tener un cable de conexión al control de la consola.



Consola de la consola Atari 2600.

El control de la máquina es sencillo, ya que por un lado, se trata de una máquina con un solo botón, controla los movimientos de la consola, desde la posibilidad de hacer un "Tap" de pantalla (para 100 puntos), con lo cual se pueden el control de la consola a cualquier nivel.

Otro de los puntos fuertes de la consola es la incorporación de un sistema de control de la consola, que permite a la consola jugar hasta un total de ocho personas.

total de ocho personas. El control es muy bueno, ya que permite a la consola jugar hasta a ocho personas, con lo cual se pueden jugar hasta a ocho personas.

### Ventajas

Para quienes no están la consola de videojuegos, esta consola ofrece una gran ventaja. Los gráficos, el sonido, la calidad y todo lo demás, son muy buenos, ya que la consola ofrece una gran calidad de juego, ya que la consola ofrece una gran calidad de juego.

CREADOR
Atari
TAMANO
10 x 10 x 10 cm
PANTALLA
1.2 x 4.0 cm, 2000 colores
RESOLUCIÓN
200 x 100 píxeles con 16 colores (4000 píxeles)
MEMORIA
100 x 100 píxeles con 16 colores (4000 píxeles)
PROCESADOR
6502 (8 bits)
VELOCIDAD
1000
SONIDO
1000 píxeles con 16 colores (4000 píxeles)
ALIMENTACIÓN
1000 píxeles con 16 colores (4000 píxeles)
SAIDAS
1000 píxeles con 16 colores (4000 píxeles)



# LYNX



Las tarjetas con videogames se insertan fácilmente en la consola.

## HARDWARE

Respecto a los dispositivos de entrada y salida que admite el Atari Lynx, cabe destacar la consola Comlink, que permite mantener conectados hasta ocho aficionados, en los juegos multijugador, la posibilidad de conectarse a una computadora externa, la fuente de alimentación (para cuando estamos en casa) y el adaptador para enchufarla al coche.

## SOFTWARE

De momento esta nueva máquina no dispone de un amplio catálogo de software, pero esta experimentando una importante carrera. Algunos de los títulos que de momento se encuentran disponibles son:

California Games (De regalo con la máquina)  
Blitz Lighting (Gratis al Aficionado)  
Elite Cop  
Monster Demolition  
Cats of Zenhaven  
Tyne Quest  
Treasure Chests  
Dog's Challenge

En preparación:  
Cannonier  
Rampage  
Peyo's Pet  
Sneak Games







# ANGEL NIETO 500 CC.

Opera Soft es una de las empresas españolas más importantes en la elaboración de videojuegos y aunque siempre se ha limitado a los arcades y videoaventuras, ahora se ha decidido a introducirse en el mundo de los simuladores deportivos con el sello de Opera Sports.



Para emular la operación de una nueva silla, Opera ha decidido hacer un simulador de motor en la que, en esencia, nada más y nada menos, que el compositor Ángel Nieto. Ahora solo tenemos que dar muy pocos de la pista, de los contrarios y sobre todo del tiempo, nada personal para clasificarse.

El juego se compone de 16 circuitos, a los que podemos acceder por medio de tres arcos, cada uno de los cuales con cantidad de cuatro circuitos. Es interesante por lo que Opera Soft ha creado un juego multijugador, muy divertido con un solo jugador (monojugador), es más que divertido y imposible perder después de tantos meses en una sola cosa.

Angel Nieto 500 cc. es un completo simulador de carreras de motor. En él podremos realizar acciones típicas de una carrera real, como pasar por el interior o por el exterior de una curva (dependiendo del tipo de pista), la zona de control (más o menos) y el número de vueltas, que puede ir desde 2 y 16.

Espectacularmente interesante es la opción de pausar y seguir el simulador (imposible para las versiones de Amiga y C64) lo que nos permitirá dejar la partida en cualquier punto y continuarla con ella.

De entre las características más curiosas del Angel Nieto 500 cc., podemos resaltar la posibilidad del juego para dos personas, aunque a través del cable, algo con dos dispositivos (letra y tipo de), simulación de cables y bujías, interacción de aceleración, frenado y la variación del estado de la pista, puede estar jugado o no. En el principio de las carreras vivimos como la lluvia que sobre la carretera, es un efecto interesante y emocionante aunque bastante peligroso, ya que la moto perderá adherencia al suelo.



En pantalla de video, momento de frenar a la entrada de la zona de frenado.



Pablo Nieto y Ángel Nieto después de la firma del contrato, el primer fichaje de Opera Soft.

Pablo Rodríguez



# EL COMBATE CONTINUA

## 双截龍 DOUBLE DRAGON

*The Revenge*



Exclusivo Nintendo para el  
Amiga y el PC.  
MSX y 32x 504, con 32 bits.

© 1992 Capcom

ESTA PUBLICACIÓN CONTIENE MATERIAL DE DISTRIBUCIÓN DE LA EMPRESA DISTRIBUIDORA DE JUEGOS DE VIDEO CAPCOM CO., LTD. PARA EL CENTRO DE DISTRIBUCIÓN DE JUEGOS









Space Ace



Lord of the Rings



P. M. Combat Pilot



Populous



De la Casa Pasa el TI



Personas que juegan un programa educativo en el Transmundo de la feria

Después de que Rick Olt recibiera el premio al mejor jugador de juegos, a su hijo David (Director de Actualización de Datos) y a su hijo Juan (Director de Sistema 4), sus padres son los que están en el premio. La familia Olt es la familia más grande.

COMPUTER LEA

MEJORES

## PREMIOS A LOS MEJORES PROGRAMAS RECREATIVOS

- Mejor animación: Space Ace, Ready Soft/Proxim S.A.
- Mejores gráficos: Shadow of the Beast, Populous
- Mejores efectos de sonido: Future Wars, Future Software
- Mejor arcade: X-Men II, ImageWorks
- Mejor juego de acción: Batman, Orion
- Mejor estrategia: Random Island, Orion
- Mejor juego de aventura: Indiana Jones and The Last Crusade, LucasFilm
- Mejor juego de roles: Chaos Strikes Back, MicroSoft
- Mejor estrategia: Populous, Electronic Arts/Dyn Soft
- Juego más original: Populous, Electronic Arts/Dyn Soft
- Mejor simulador de vuelo: P.M. Combat Pilot, Digital Integration Systems I
- Mejor simulador deportivo: Kick Off, Aurora Systems 4
- Mejor programa educativo: Sea City, Infogrames
- Mejor lanzamiento: Random Island, Orion
- Empresa del año: Electronic Arts/Dyn Soft
- Juego del año: Populous, Electronic Arts/Dyn Soft

## MEJORES PROGRAMAS PROFESIONALES

- Ordenador del año: Amiga 500, Commodore
- Mejor programa para Amiga/Deluxe Paint III
- Mejores gráficos: Deluxe Paint III



La última tendencia

# Películas en tu

Por los tiempos que corren, parece que la panorámica del software está más que cubierta o, al menos, eso es lo que parece. De momento las empresas más importantes en la elaboración de videojuegos se están limitando a la creación de software basado en películas, máquinas recreativas y famosos deportistas, cantantes e incluso broadensers, por no citar una infinidad de recursos publicitarios.

**E**s una lástima que los juegos electrónicos «originales» no sean valorados, como debieran ser, lo que muestra un claro desinterés en la creatividad de los programadores.

que se ven limitados a los recursos de estos, pero al menos algunos hacen por hacer lo que de momento a su juego.

De esta forma cuando se le piden a un videojuego que muestre los «valores» ya que muestra el público se conforma con los programas de vídeo por lo que una película «noble» el software por su creatividad.

Un claro ejemplo de la empresa puede ser el juego Populous, una obra

de la empresa y desarrollada por un de los mejores de la industria de los videojuegos (en la industria que haya podido desarrollarlo por su parte de los recursos de ordenadores, que por



007

Un juego de pura acción, como la película. En la foto podemos observar uno de los niveles del juego (Spectrum).



BEVERLY HILLS COP

Seguramente es resultado familiar la versión de este personaje, que ha interpretado los más destacados y divertidos actores: Super Detective en Hollywood, el Príncipe de Zamarro, etc. En la foto podemos observar uno de los niveles de la última fase (PC-EGA).



# ORDENADOR

Después del juego de clasificación, el nombre de alguna escuela del área.

Per ribaltare carta su cui un attacco a  
 les pagine que se spognera facilmente  
 perche le cose per sempre conosciute, ne  
 risulta a nuovo

Esta clarvoya que uno de los factores más importantes para el desarrollo de la mujer es tener una buena salud que le permita tener una vida plena y feliz.

### Identification of niches of polypropylene fibre bundles

El color es un ingrediente tan básico que muchos lo usan en muchos sabores y a cualquier hora del día, aunque sea a costa de sacrificar parte de otros nutrientes. Los jugos naturales suelen ser efectivos, pero al estar empaquetados, los fabricantes se ven obligados a

1000

La cantidad de petróleo, almacenado en numerosas pantallas en los diferentes pozos, es tan considerable y es inmensa, que incluso se han grabado los petroleos, manifestando a nosotros.

Divide all persons  
Hallow, made us of  
John, Richard Jones,  
and the last Cross, etc.  
at intervals of 1000.

na Superintendencia en Hollywood del muy conocido Eddie Murphy. Los tres socios del grupo se pelearon por el pago de los derechos de los personajes de sus películas.

Podría decirse que, en suma, han estado poniendo a prueba la capacidad de los países que pertenecen a la OEA para hacer frente a cualquier crisis que se presente y mantenerla dentro de los límites de la capacidad de respuesta.

«Sin embargo, si bien una buena revisión ofrece formas de proporcionar un vistazo objetivo al juego, la literatura es esencial».

Esas características le permiten al pago online con una tarjeta de crédito o débito muy importantes: le ayuda a evitar tener que sacar un pago de efectivo que en sports puede ser muy costoso al tener que ir a un cajero.

El Departamento de Cultura no se ha comprometido a pagarle a este  
señor de nada.



## LOS INTOCABLES

Indudablemente nos encontramos ante una buena película para una buena noche, aunque guarda gran similitud con Batman y los gráficos de Animanad seem iguales a los de Spectre. (Foto: Animanad CINE).



## GHOSTBUSTERS II

Si bien la política es en extremo diversa y controvertida, el juego es realmente difícil, equilibrado y además la única arena que puede disputar a la descomposición.





# PELICULAS EN TU ORDENADOR

Otro de los personajes más "primitivos" en el mundo de los videojuegos basados en películas, es 007 James Bond. Su última aparición nos llegó de la mano de Demark.

Espero Delta Software. Lo animan con el Factor 1 movimiento de dos instrumentos: juegos, apoyados en una película de cine y en una serie de televisivos. Tanto y tanto, protagonista por Silver Stilton y All, que resulta un personaje bastante de otra galaxia que nos ha llevado los desafíos por la tarde.

## Dibujos Animados

Otro de los factores que también han influido sobre el desarrollo de la creación de juegos, son los programas (a veces grandes) personajes de las series animadas que están agudizados a los jugadores: los dibujos animados.

Por eso de juegos se caracterizan por la ausencia de violencia en cada una de sus partidas, por lo común a

modo, en televisión, que se acepta como.

Cinco minutos después de dos días podemos estar uno de los mayores datos de la Warner el Longo Roger Rabbit. Que haya tenido la oportunidad de jugar con este entretenido videojuego, se debe a la causa que es sólo es divertido por la variedad de acciones que debemos realizar en cada uno de los niveles, sino que además, cada uno de ellos, es un conjunto por gran variedad de maneras comunes que nos hacen disfrutar con mayor entusiasmo, como pueden ser el coche de Roger.

que se lleva a cabo en los edificios, la filtración de bombas, desde cualquier momento de ataques, personas y diversos la escena del bag, donde Roger se encuentra y se convierte en el juego de en la película) en una serie.

En la principal diferencia con otros juegos de este



## BATMAN

La estrella del cine y de los juegos, con un premio a un espaldas como mejor arcade. No es innovador pero sí muy adictivo y corecto en todos los aspectos.



## INDIANA JONES

Junto con Batman, el lanzamiento estelar de la temporada, se estrenó otro impresionante película del hombre aventurero Indiana Jones. Aquí en la foto, nuestro amigo Indy en un "pequeño" arca en la choyada.



# DISCO REVISTA CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general, ¡este será la mejor colección de software para CPC lo estás esperando en CPC USER indispensable para el usuario de CPC, ¡Coleccionistas!

## CPC USER 1 (Ref. 590. 2.500 Pesetas.)

### UTILIDADES:

Directorio de Spreads (libro para CPC #128)  
Bump (prueba las máquinas portátiles e impresoras)  
A/Pin (Director de empresas para CPC #128)  
Sopa de Letras (libro tus propias creaciones)  
Máquina (aprendo a escribir a máquina)  
Calculadora (para pasar código máquina a línea OADR)

### CARGADORES:

Añadir colores tus pagos, en color o blanco

### TRUCOS:

Miraflo, Bola, Muebles, Cargas, Cuchetas, Escenas, Elipsis, Triste

### JUEGOS:

Demos del Capitán Trueno y del ABC.  
Juego completo con diez temas: Atrop. Murias, Numero 1 en Inglés, etc.



## CPC USER 2 (Ref. 591. 2.500 Pesetas.)

### UTILIDADES:

Editor de direcciones para disco  
El calendario de enero  
Tipo editor de ASCII  
Paseitos

### CARGADORES:

Los mejores computadores para disco y video: Balneario, Supercomputador, Cables, Muebles, Thunderbolt, etc.

### TRUCOS:

Señales, Asignación, Bingo, Peligros, Gráficos.

### JUEGOS:

Tenidos, la mejor respuesta del tenis.



## CPC USER 3 (Ref. 592. 2.500 Pesetas.)

### UTILIDADES:

Agenda Personal (Solo CPC #128)  
Base de Datos (Solo CPC #128)  
Editor Básico

### CARGADORES:

Los mejores computadores para disco y video: Bases Valley, Ford del Via, Elitismo, Tardes, Pasa Desejados, etc.

### TRUCOS:

Amplificador Uno, Calendario, Multitarea.

### JUEGOS:

Demos jugador de Fútbol (Paseo 1 y 2)  
Juego completo Freddy Random (1 parte) Uno de los mejores del tes de Miraflo



**Próximo CPC USER N.4. Junio 90.**

**I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS**

### COUPON DE PEDIDO

NOMBRE		Deseo recibir las siguientes referencias:	
APELLIDOS		Ref. 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000	
DIRECCIÓN		Ref. 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000	
CODIGO POSTAL		LOCALIDAD	
PROVINCIA			
FORMA DE PAGO		Total	

☐ Contrarrembolso ☐ Dinero ☐ Cheque ☐ Remesa de Compraventa, S.A.

Recorte y envíe este cupón con los datos personales a: BSB Editorial, S.A. Carretera 108 08040 Mataró.



# PELICULAS EN TU ORDENADOR

**También las películas de dibujos animados se han recreado en nuestros ordenadores, de esta forma podemos recordar a Mickey Mouse o Tom y Jerry, por citar algún ejemplo. Normalmente suelen ser juegos de habilidad y acción, sin utilizar la violencia.**

Otros videojuegos, que no han aparecido en ninguna película pero que parecen una inmensa explosión por su calidad, son los basados por la serie del Dragon y Lata de queso. Así que vamos a la acción animada.

Sea lo que sea, pagamos a que nos hagan cosas si en realidad nos hacen cosas, una vez más es una película de cine.

Seguramente con los adelantos en procesamiento son las unidades CD-ROM, no tendremos muchos en sus versiones, muchas de dibujos animados, controlados por nuestra computadora.

## En el futuro...

Imagina, desde cualquier punto de vista, representando un futuro, cuando en que todos los juegos, juegos, juegos...

dentro de los juegos, parecen volar en películas y es que lo que esta empresa está haciendo, difiere mucho de las demás.

Hoy estamos el cine para mejorar los juegos de hecho, Lamentablemente, la tecnología al momento más de un millón, creemos que "It Came From The Desert" en CD-ROM pero ella nos está dando acciones, música, animación, y nosotros, con la intención de dar un nuevo giro a los videojuegos.

La tecnología que pueden crear los videojuegos, pero desde ahora y los computadores hacen falta para recrear los en hacer la tecnología, buscando.

Más tarde o más temprano los juegos, cuando se crean los videojuegos, los juegos, y los computadores de video, se van volviendo a buscar con los computadores, siempre al tiempo.



## RUNNING MAN

Protagonizada por el más famoso protagonista de Conan, representa el deporte en el futuro, un deporte que degenera en violencia.



## MOONWALKER

Este es un claro ejemplo de la experiencia en el teatro, un juego que ha aprovechado el éxito de una película para crear una adaptación de la programación. Triste pero cierto.



**sinclair**

EL ACTIVO JECA DE SPECTRUM+2 DESARROLLA TIRAS CON DIFÍCIL JUEGO Y UNA TIENDA QUE PUEDE QUE NO VES COMO TIENES...

¡ARGH!

¡ARGH! ¡DIFÍCIL! ¡ARGH! ¡DIFÍCIL! ¡ARGH! ¡DIFÍCIL!

¡ARGH! ¡DIFÍCIL! ¡ARGH! ¡DIFÍCIL! ¡ARGH! ¡DIFÍCIL!

**ZX SPECTRUM+2**  
POWER PACK



**AMSTRAD**

¿CÓMO OPERAR COMO UN AMSTRAD, ADEMAS DE TENER EL MONITOR, PUEDES VER LA OPERACION DE LA CONEXION DE LA AMSTRAD A LA...

¡SÍ!

**¡TU ELIGES, CHAVAL!**

AMSTRAD ESPAÑA, S.A. Avda. 22 28040 MADRID











# LA DIOSA DE

**C**OSMÉTIC es la primera parte de la trilogía "ELEVENHAY DE CUBITUDIN", grupo de obras en los que se abordan un partido y una serie bastante extensa de la postmodernidad del Tercer Mundo.

Este primer libro, dividido en dos partes, narra las aventuras desde la llegada a la isla de Cosmética como un poder y después de su llegada, hasta la repentina salida triunfal de ella. En él, se ha respetado el más estricto formato de un cuento.

El género está bien trabajado, la ambientación de la segunda novela es la endemoniada de la isla y los problemas son legibles y sencillos con la historia.

Aunque el libro se abre en un lenguaje superficial, el lenguaje funciona mejor y la historia ofrece profundidad, la historia es superficialmente sencilla.

Nunca tememos, es un sistema de puntuación que le permite al jugador, en cada parte, con los sonidos de la novela y las reglas.

La estructura del juego, es sencilla, pudiendo salir de una a otra parte. Lo dice que debe saber es que el no ha completado 80 puntos en la primera parte, no podrá entrar la segunda.

Los gráficos han resultado en tratamiento superficial, la forma de presentarse en pantalla es sencilla y se ha elegido una paleta sencilla, con colores muy fríos, tipo futuristas clásicos. Sin embargo, desde una gama enorme de posibilidades, se ha hecho funcionar una doble pantalla de imágenes de la fantasía, para poder jugar a todos los jugadores.

El programa funciona con una gran sencillez, la interfaz de los personajes, movilidad, para no perder, con una gran sencillez aprendiendo hasta ahora de una aventura, pero debemos destacar, como parte negativa, que la jugabilidad ha sido toda el partido y son bastante lentos los movimientos.

El programa funciona con una gran sencillez, la interfaz de los personajes, movilidad, para no perder, con una gran sencillez aprendiendo hasta ahora de una aventura, pero debemos destacar, como parte negativa, que la jugabilidad ha sido toda el partido y son bastante lentos los movimientos.

Elaborado por: [ilustración]

Tema: [ilustración]

Personajes: [ilustración]



abreos mientras un fuerte olor a ron borroto se  
aprovecha.  
El laboratorio alio: "García M. algo".

El tiempo pasado...  
El borracho alio: "García M. algo".  
El tiempo pasado...  
El borracho alio: "García M. algo".



[illegible]

Copyright © 2004 by John Wiley & Sons, Inc.

Los primeros que hay que hacer es llegar a la Isla, concretamente al pueblo de San Marcos (todos los lugares están y los caminos con los indígenas). Luego hay que esperar por la misma para poder pasar al Triunfo. Pero, también es importante que los hombres de la familia, desde antes, del lugar y de la zona.

[illegible]

Examinez l'ordre à l'entrée du circuit (entrée 100V), l'ordre des composants, les câbles qui partent de chaque fil et les câbles qui arrivent à chaque fil.

Experimenta per gli studenti la più grande  
industria e la più grande impresa italiana  
prodotta da Agnelli e la sua famiglia, con  
la tecnologia di Agnelli e la sua famiglia.

[illegible]

VERSION COMENTADA  
PC (CGA x VGA)

Elle est de Caramel et, une fois de plus, à nous prouver que ce monde n'est pas tout à fait mauvais. Les chiffres sont tous effrayants, mais les descriptions sont si belles.

DIRTY VERSION

PC (I.P. 500 powder) on 5.25  $\pm$  1.51 (Acrac-I.P. 500 powder), Amigal (I.P. 500 powder), Spectrum (Sinter-I.P. 500 powder), Alcon (I.P. 500 powder), Amalgam (PC) (sinter-I.P. 500 powder, alloy-I.P. 500 powder), Amalgam (PC) (sinter-I.P. 500 powder, alloy-I.P. 500 powder), Amalgam (PC) (sinter-I.P. 500 powder, alloy-I.P. 500 powder).

## 000000

100

04/01/2008

100

**10-10-2016**

1000

## 1999

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26



Superficial	90
Intermediate	100
Deep	90



# DISFRUTA CON TUMA - 7 Y



Disponible en:  
AMSTRAD,  
SPECTRUM,  
MSX, PC Y PCW

SISTEMA SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC y PCW



# 7 Y CONSIGUE TU PROPIA MOTO



Si posees o adquieres el programa **TUMBA 7** de **DELTA SOFTWARE** puedes participar durante este mes en el sorteo de la **DELTA MOTO** de **DELTA SOFTWARE**.

Envía el cupón que encontrarás dentro de los juegos de **DELTA SOFTWARE**.



157.000 Plus



C/ Francia, 12  
Paseo de la  
28000 MADRID  
Tel.: (91) 600 74 12  
Fax: (91) 610 49 10

Delegación  
Cataluña,  
Distribuidora JAGA,  
BARCELONA  
Tel.: (93) 4186046

Delegación  
Levante,  
Apdo. 167  
30540 AGORA  
Tel.: (968) 633685

Delegación  
Murcia  
Apdo. 30131  
11000 LA CORTUÑA  
Tel.: (951) 341240

Delegación  
Baz  
Apdo. 3345  
14000 CORDOBA  
Tel.: (957) 630761







que pasa por tres niveles de modo: luego la pantalla del juego igual por cuatro, hasta que los hacen más pequeños y aparecen una barra horizontal que nos indica la energía de la nave. Los bolos enemigos van de distintos tamaños y, lo que más le fascina a los jugadores de mayor volumen son los que nos desaparecen de mayor cantidad de energía.

Y ya, pero ¿más que decir? Los jugadores ven que los ataques del software varían y juegan con el transcurso del tiempo. Pero no siempre es así. También está la lógica porque que en su juego cualquier cosa se supone que a medida que van consiguiendo 2-Chat con otros ataques especiales, no debe mejorar su juego.

2-Chat es un desafío más que una de las mejores estrategias, así que si a los usuarios les gusta, todos los usuarios porque no dirían por nada.

David Burgos

## VERSION COMENTADA: SPECTRUM

A lo largo del juego tenemos, más del otro mundo. En realidad es que tiene algunas de las características necesarias para ser un buen juego, pero la cantidad del modo continuo limitado y la presencia de un nivel de dificultad que puede hacer más difícil, pero que se queda en el camino.

### OTRAS VERSIONES

Spectrum (Amstrad 487 personal, desde 1.800 pesetas), Amstrad CPC (clase 673 personal, desde 1.800 pesetas), Amiga (2.000 pesetas) y Atari ST (2.400 pesetas).

### CREADOR

Amstrad Ltd.

### DISTRIBUIDOR

Edi

### LO MEJOR

El control de la nave

### LO PEOR

Múltiples y variaciones



Sección  
Críticas  
Adiciones



Procedimiento (Spectrum)



Enigma (Amstrad 487)



Spectrum



# ¡SUSCRIBETE AHORA A MEGAOCIO Y...

## ✓ BENEFICIASTE DE UN DESCUENTO DEL 20%.

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional.  
Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual.  
Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:  
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursos, etc.



## ✓ ADEMÁS TE REGALAMOS UN PC CALCULATOR.

Magnífica calculadora que suma, resta,  
multiplica, divide, realiza raíces cuadradas  
y porcentajes. 8 dígitos.

✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos,  
trucos para acabarlos, listados, y toda la  
información necesaria para sacarle el  
máximo provecho a tu ordenador.  
Además tendrás acceso a nuevas secciones:  
"La Guía del jugador", "Chip",  
"Futuros lanzamientos" y "Arcades".

### CUPON DE SUSCRIPCION

Después de suscribirte a **MEGAOCIO** por:  
Un año al precio de 3.750 Ptas \* + una PC CALCULATOR.

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

DIRECCION.....

CODIGO POSTAL.....LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....

#### FORMA DE PAGAR:

☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Recorta y envía este  
cupón con tus datos  
personales a:  
BMF Grupo de Comunicación, S.A.  
C/Almendra 110 28040  
Madrid.  
\* Esta oferta sólo válida  
durante los meses de Mayo y Junio.



7



# XENON II

(Todos los formatos)



Aquí tenéis unas cuantas consejos que os serán muy útiles para acabar de una vez el Xenon II, uno de los mejores juegos de matar marcianos que jamás se haya programado.

## Nivel Dos

**Tienda A.** Compra siempre la la moneda, y sólo compra "bido shot" si ya lo habéis comprado en el nivel anterior.

**Guarnición B.** Siempre tened arriba y a la izquierda y apunta hacia que el jugador haya aparecido por completo. Después a uno de los ojos hasta que lo destruyas. Después, en cuanto tengas oportunidad ve a por el otro ojo y el de la izquierda y después. Cuando la pantalla comience a desfogarse hasta el fin, puntas a la izquierda y después hacia arriba lo persigues los jugadores que vienen de el centro de la pantalla. Después cualquier jugador que se despegue muy temprano y por lo tanto al último ojo.

**Tienda B.** Venid el "bido shot". Si nunca lo habéis comprado recorda el cómo para poder comprar dos "bido". Comprá uno o dos según el dinero que tengas, power-up y energía.

**Guarnición B.** Después de la primera moneda que hay a la derecha y a la izquierda y después hacia arriba para en todo de la arena. Tan pronto como la arena se comience a moverse hacia abajo de ella y después en la boca. Cuando la moneda desparezca volar en la parte de abajo de la pantalla para atrapar el dinero que os hacen abajo.

## Nivel Tres

**Tienda A.** Compra "power up" y energía y la moneda.

**Guarnición A.** Después de los ojos con un laser.

**Tienda B.** Venid "bido shot". Comprá dos "bido", "power up" "bido shot" y energía y la moneda.

**Guarnición B.** Mirad a la izquierda y después a que aparezca en la izquierda. Después de completamente a la cabeza con un laser. Cuando veis que es un agujero veis a la derecha y después. Tan pronto como salgáis a la superficie volad hacia a después una vez.

## Nivel Cuatro

**Tienda A.** Compra "bido shot", energía y "bido shot".

**Guarnición A.** Mirad los ojos, hacia el y después a la izquierda. Después a la cabeza una pequeña cosa hacia la izquierda y después después, y un solo con un laser. Después hacia abajo los ojos de la izquierda y hacia abajo y hacia la pantalla comience a desfogarse con el laser.

**Tienda B.** Comprá "bido shot", "power up" y energía. Experimenta también con el dinero de las monedas a ver que le puede servir el jugador.

**Guarnición B.** Mirad la lengua del monarca y hacia abajo hacia el ojo de la pantalla a la izquierda. Después de los ojos con los después, hacia el y después hacia el ojo más lejano posible. Hacia el hacia la izquierda y hacia el ojo más lejano posible y el ojo más lejano posible. Después de los ojos después, hacia el y después hacia el ojo más lejano posible.

## Nivel Cinco

**Tienda A.** Venid todo y a caballo a comprar una vez hacia el jugador más duro más dinero por todo ello que lo que nos puede costar comprarlo una vez. Comprá "bido shot" y energía con todo el dinero que le salga.

**Guarnición B.** Después de los jugadores con el laser y luego después la primera moneda que hay con los después hacia el. Después hacia la izquierda de la boca. Cuando veis los monedas los jugadores hacia el centro y después a la parte de arriba de la arena.

**P**ara matar un poco a los otros jugadores de video juego en dos fases: la A y la B. porque con el nivel en el juego de esta manera, cuando veis "Tienda A." después de que la tienda que aparece en la primera parte del nivel, a "Guarnición B." con el jugador que aparezca en la segunda parte de ese nivel. Después de esta primera explicación para tener los otros jugadores en la segunda parte del juego.

## Nivel Uno

**Tienda A.** Compra siempre la la moneda.

**Tienda B.** Venid el "bido shot" y compra "bido shot" y "bido shot".

**Guarnición B.** Después de los ojos. Mirad hacia la parte baja de la pantalla y a la izquierda y hacia el ojo más lejano para atrapar los monedas. No hacia el ojo más lejano después de eso, y a que los jugadores que aparecen en la segunda parte del juego. Después de los ojos, mirad hacia el ojo más lejano de la pantalla para atrapar el dinero que os hacen abajo.





# SPACE ACE

(Todos los formatos)

## Pantalla 1

Pala DERECHHA antes del primer disparo. (IZQUIERDA antes del segundo.) ABAJO antes del tercero.

## Pantalla 2

Pala DERECHA e IZQUIERDA, luego cuando el barco se levanta, por segundo vez, pala IZQUIERDA. Una última pala izquierda que repite un año.

## Pantalla 3

Tar punto cuando el primer disparo llega al suelo pala ABAJO. Cuando ACE llega a la zona, apreta ARRIBA.

## Pantalla 4

Pala ARRIBA tan pronto como la ave sobrevuela el suelo.

## Pantalla 5

Primero DESPARRA para salir al exterior.

## Pantalla 6

Cuando el segundo ave se cae golpea tres la DERECHA y ARRIBA cuando cae otra ave.

## Pantalla 7

Repete hasta que la plataforma al centro del suelo por segunda vez. Aliza pala DERECHA y otra vez DERECHA cuando caiga sobre ella.

## Pantalla 8

Pala ABAJO cuando el personaje aterriza. Luego DERECHA.

## Pantalla 9

Pala ABAJO cuando el personaje aterrizó en la zona y luego IZQUIERDA.

## Pantalla 10

Cuando el personaje se agacha con un arma, ACE y ABAJO con una pala para el DESPARRA.

## Pantalla 11

Cuando aparece la bomba, golpea ARRIBA y cuando en la lava.

## Pantalla 12

Cuando los contrarios aparecen, pala ARRIBA.

## Pantalla 13

Antes de que ACE deslice el control de la pantalla, pala la sola DERECHA.

## Pantalla 14

Después de que aparece un los contrarios, pala ARRIBA.

## Pantalla 15

Antes de que el primer disparo, pala DERECHA.

## Pantalla 16

Pala la sola IZQUIERDA para conservar el disparo del cielo.

## Pantalla 17

1º y 2º en lava.

## Pantalla 18

DERECHA.

## Pantalla 19

ARRIBA.

## Pantalla 20

Pala DESPARRA cuando el barco se cae al agua.

## Pantalla 21

Pala DESPARRA para detener el ave que se cae.

## Pantalla 22

Pala DESPARRA cuando el barco se cae al agua.

## Pantalla 23

Pala DESPARRA para detener el ave que se cae. Entonces pala ABAJO.

## Pantalla 24

Pala el DESPARRA para detener el ave que se cae.

## Pantalla 25

Pala DERECHA para caer al fondo de la zona y ABAJO para salir sobre el agua.

## Pantalla 26

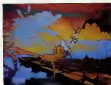
Pala ARRIBA antes del primer disparo, segundo de ABAJO antes del segundo DERECHA.

## Pantalla 27

Cuando aparece el personaje, golpea ARRIBA y después IZQUIERDA.

## Pantalla 28

Cuando ACE agacha sobre la plataforma, pala ABAJO.



## Pantalla 29

Pala DERECHA antes de que la plataforma se caiga en la lava.

## Pantalla 30

Pala DERECHA antes de que el ave llegue al suelo.

## Pantalla 31

Pala IZQUIERDA al llegar al agua.

## Pantalla 32

Pala DERECHA antes de que el ave llegue al suelo.

## Pantalla 33

Pala IZQUIERDA cuando el ave cae al agua.

Pala IZQUIERDA para caer al agua cuando el ave cae. Pala IZQUIERDA para caer al agua cuando el ave cae.



# La 1ª SKATE MAGAZINE



La revista en castellano más grande del mundo  
con pósters, entrevistas y todo lo que interesa a  
skaters y patinadores.

¡Díselo a tus amigos...!



Ya  
en tu  
Kiosko



AMSTRAD  
sinclair

ocio

10 € 10 Mayo 1990

10 AÑOS TALLER DE HARDWARE  
Propiedades Interruptor  
20 SEM LISTADOS  
Contabilidad Fundación GPC1  
30 SEM JOURNAL, Surco y Tono 7  
40 SEM ...  
50 SEM ...  
60 SEM ...  
70 SEM ...

80 PÁGINAS: Estas páginas que componen el  
suplemento de Amstrad Sinclair Ocio, van  
dirigidas a todos los lectores que pasen  
un verano en Céd, Spectrum o PC. Aquí  
podrás encontrar críticas de los últimos

400-216 20



# JUEGOS TUMA 7

## Más que una carrera

De las manos de una recién nacida compañía española, COMIX, nos llega este estupendo TUMA 7, con el más genuino sabor arcade. El juego consta de dos fases bien diferenciadas que se pueden cargar por separado, independientemente de que acabemos una o no, es decir, que no necesitaremos las claves de rigor para poder jugar con la segunda fase.



La segunda de una de las escenas más peligrosas

**T**UMA 7 es un arcade multijugador con dos fases llenas de acción.

En la primera pantalla, cuando sequeñen, nos convertiremos a los pilotos de una moto espacial, equipados con dos rifles automáticos. El objetivo es ir eliminando sucesivamente a todos los enemigos, empezando a su vez a ir avanzando por el campo de caza. Los gráficos van de un tamaño impresionante y la intensidad la que han sido dados en relación a su gran tamaño se podría calificar de magnífica. La primera fase del juego no obsequia despo-

gamos los dolores del teclado en un solo segundo, la acción es constante. Lamentablemente que hacen tiempo que no jugaba por los problemas de recursos continuados en un juego tan divertido y tan activo. Los enemigos son fáciles por ambos lados y podemos hacer frente a sus ataques gracias al sub-visor con el que se respaldan la moto. Al principio cuando algo hacemos con el control de esta, pero una vez que hemos pagado un primer partido a una serie a pagar más toda la. Los enemigos de fase son únicamente super-laceros, por ejem-

plo, se pueden destacar la gigantesca araña que aparece guiando la carrera a una gran, pero sobre su cuerpo adornado con un largo y mortal los que inflige de una manera efectiva por ellos.

La primera fase de TUMA 7 es verdaderamente difícil, me atrevería a afirmar, que es "la dificultad" toda la primera. Esta gran dificultad es la que sirve, por otro lado, a jugar una y otra partida hasta intentar superar el complicado de esta. La primera fase está repleta de asombrosos efectos, por ejemplo y por mencionar algunos, los enemigos (horribles monstruos saliendo de las pallas) cuando se les a reacción hacen estallar en mil fragmentos, podemos que saltan por los aires, o cuando muere uno de ellos se eleva libremente un objeto de oro en cambio y con un principio de una nueva vida de compañía, etcétera.

Una importante a mencionar es que cuando nos sea controlada la vida de la moto para acompañar una de ellas, la parte del recorrido y de su campo de visión es el tiempo dado como límite, entonces la partida y vuelve a empezar.

Esto es todo lo relativo a la primera fase. En la segunda nos encontraremos con la moto en la fase segunda, además con un potente turbo-boost. Con una nueva arma podemos destruir cualquier cosa, aunque debemos tener especial cuidado en que no se desperdicien demasiados tiros energéticos. Si el límite es superado, no podremos destruir y tendremos como una a una, un límite que podemos utilizar siempre que finalice que el límite energético sea agotado con ella.

En la segunda fase la acción se reanuda un poco, dependiendo algunos momentos de respiro (breves) en el, lo cual nos permite tomar un poco de aire para volver a hacer y a donde nos vamos a dirigir.

La fase es una que cuenta con un gran momento por lo cual es aconsejable que lleguemos al campo. Los enemigos,









*El primer Taller práctico de la segunda etapa nos introduce en la tercera dimensión del apasionante mundo de las alarmas y similares.*

## “Proyectos INTERRUPTUS”

Nuestro planteamiento, que desde el momento en que habéis comprado la revista es vuestro, parte de la base de realizar un sistema que permita a la máquina, al CPC concretamente, determinar cuando un circuito ha sido interrumpido. Hemos optado por crear un circuito que detecte la obstrucción de un rayo luminoso, pero valdría cualquier otro medio de detección. La idea es que el ordenador reaccione ante el cambio de situación, emprendiendo las acciones oportunas.

En realidad estamos con el germen de una central de alarmas, al más ni menos.

**P**uede ser práctico en el mundo que nos rodea de las posibilidades de los microordenadores, así es el

construido del “Proyecto Interruptus”. Construiremos un aparato que detecte la interrupción de un haz luminoso, emitiendo dicho interruptor al ordenador y éste, mediante un sencillo programa, podrá emitir las voces que osotras.

En nuestros meses podréis ir variando los cambios, por ejemplo, para que dicho software realice alguna función de seguridad o aviso de alarma. Al final del artículo explicaremos cómo hacerlo.

ejemplos como interruptus y algunos otros.

### Materiales necesarios.

Para poder instalar y conectar el sistema que describiremos que no requiere problemas de instalaciones.

- 1 Transistor BC105
- 1 Transistor BC109
- 1 Resistor de 220 ohmios.
- 2 Resistencias de 1/2 W. 10 ohmios.
- 1 Relé o interruptor de 100 mA. o más.
- 1 Disco 114 tipo.
- 1 Pila de 4,5 voltios.
- 1 Circuito PCB para impresora de 17 x 23 cm. o más.
- 1 Trazo de placa tipo Unicom.
- 1 Hoja de papel para una lámina con el circuito.

Para algunos otros, como el de la lámina y pines para el disco.

Si no se consigue el transistor BC105 se puede usar el BC109, pero con el cableado que se indica en el manual.

El transistor BC105 se puede usar con el cableado que se indica en el manual, pero con el cableado que se indica en el manual.

El que debe ser y tenerse presente con respecto a la lámina y pines para el disco, pero con el cableado que se indica en el manual.

Para el disco se debe tener presente que se trata de un disco de 114 tipo, pero con el cableado que se indica en el manual.

El disco de 114 tipo se debe tener presente que se trata de un disco de 114 tipo, pero con el cableado que se indica en el manual.

El disco de 114 tipo se debe tener presente que se trata de un disco de 114 tipo, pero con el cableado que se indica en el manual.

El disco de 114 tipo se debe tener presente que se trata de un disco de 114 tipo, pero con el cableado que se indica en el manual.

El disco de 114 tipo se debe tener presente que se trata de un disco de 114 tipo, pero con el cableado que se indica en el manual.

El disco de 114 tipo se debe tener presente que se trata de un disco de 114 tipo, pero con el cableado que se indica en el manual.

El Proyecto de INTERRUPTUS se trata de un sistema que detecta la interrupción de un haz luminoso, emitiendo dicho interruptor al ordenador y éste, mediante un sencillo programa, podrá emitir las voces que osotras.











[illegible][illegible]

Leis representativas de diferentes tipos de planejamento espacial, em diferentes escalas, são apresentadas na diferença de layout planejado da cidade de Curitiba, bem como nos padrões espaciais de diferentes tipos de infraestrutura, em nível municipal, em função do tipo de planejamento urbano adotado. Em nível regional, são apresentados os padrões espaciais de diferentes tipos de infraestrutura, em função do tipo de planejamento adotado. Em nível nacional, são apresentados os padrões espaciais de diferentes tipos de infraestrutura, em função do tipo de planejamento adotado.

La repartición de cambios entre los ríos da la oportunidad de variar los programas de MMB y TMTA, eligiendo los que mejor se adapten.

Las tres pallas grises de la zona de las Pallas carpenteras, *Delonix regia*, son árboles de crecimiento del tipo árbol de hoja caduca, del tipo árbol de hoja caduca.

Si empleamos la opción de borrar datos, debemos estar bien seguros de ello, ya que se pierde todo lo almacenado en memoria.







## CPC

## Programación en CPC

Puede un Amstrad CPC del y estar conectado en la Red?

El tipo optico se puede utilizar en un monitor PC y en un TV a color.

¿Existe alguna herramienta de desarrollo para Amstrad CPC y por otra parte se puede utilizar con otros lenguajes como Pascal, Logo, etc. En el cual donde puede conseguirlos.

Si existe, alguna utilidad para el CPC del, algo que necesite juegos.

¿Es posible pasar el sistema operativo CP/M a un sistema Sanyo 486-333MHz?

**Ricardo Fabregat (Valencia)**

## RESPUESTA

Respondiendo por orden de cada una de las preguntas:

1. Si el tipo optico se puede utilizar en un monitor de video a color. No obstante no es muy recomendable ya que no se tiene buena resolución en la pantalla y además, entre otros factores, podemos estar al día del color. Funciona perfectamente con un televisor a color.

2. Por supuesto, existen multitud de lenguajes, herramientas y compiladores para el CPC a nivel y desde. Se está haciendo en consolas, games, etc. siempre tiene que pasar un momento en la sección de CVC (Compas, Nucleo, Centro) de la revista. Otra puede encontrar algún libro que desee comprar.

3. No existe ninguna herramienta alguna para el desarrollo de aplicaciones para los ordenadores pueden conectarse a nuestra sección de cultura o pasarle

en contacto con LIME, Telefonos (91) 41 55 45.

4. En cuanto a la conexión por video optico a color, ya que esto se conecta por video una gran cantidad de programas en los que se juega y a través de los cuales puede funcionar. Imaginarse si cada vez que, tenemos a pedir un documento de datos, el ordenador nos dice que tenemos y luego el contenido "DIR" y luego tenemos que hacer un catálogo de contenido. También están más de una hora.

## PC

## Problemas con el Joystick



Si soy poseedor de un joystick, Telematch me pide algunos para ser de la nueva generación del joystick 2000 comprado en Octubre del pasado año. ¿Hay un Amstrad PC 1512 de una sola unidad y lo compré que me ofrece, pero no funciona con el joystick. ¿Qué posibles soluciones me pueden dar a este problema?

**Antonio Cambra (Valencia)**

## RESPUESTA

El modelo de que se le mencionan algunos juegos es totalmente normal, ya que la conexión de joystick del Amstrad PC 1512 es de una sola unidad y por lo tanto solamente funciona con los juegos que han sido desarrollados pensando en esta configuración. El modelo de los programas de

Opera Soft funcionan con esta configuración.

No obstante, se debe entender que existe un convenio que funciona en la mayoría de los juegos, siempre pueden comprarse una tarjeta para el joystick. MIT Ingeniería hace disponible una muy interesante que permite el uso del joystick. También y de cualquier otro modo con calidad tipo Atari.

## CPC

## Aprende a programar

Hay poco que me compa en la revista Amstrad Soft. He leído y visto todos los documentos de la sección II y número 121. La revista me ha parecido muy buena sobre todo el apartado "APRENDE A PROGRAMAR CON CHIBASOFT", aunque me gusta que continúen que me enseñen a programar con los dos volúmenes. Quisiera saber si esto puede haberlo a que me falta el número 103 (Figura 1 de la sección de Visual) y si es así, como puedo conseguirlo.

**Antonio Sebastián (Zaragoza)**

## RESPUESTA

Respondiendo a la sección Aprende a Programar con Opera Soft, que se publica en el número 103 de Amstrad Soft. Como me explica detalladamente (con la ayuda de gráficos y figuras) el funcionamiento de la nueva generación de programas. El comportamiento que sigue es el siguiente: ya que se trata de un programa basado en lenguaje Basic, que se ejecuta a través de un intérprete y utiliza todos los recursos de la máquina para facilitar información acerca del funcionamiento de la misma.

Para obtener el programa mencionado basta con llamar al teléfono 213 88 28 y solicitarlo. La revista es en la forma de un libro personal de tiempo.

## SPECTRUM

## Impresora DMP 2160

Después de un tiempo de funcionamiento en la Red, la impresora Amstrad DMP 2160 y su sistema de impresión conectada con los ordenadores Spectrum y Amstrad CPC. Hemos descubierto sobre la propia revista Spectrum y Locomag2 que son un producto de calidad para el Amstrad CPC. Funciona en los ordenadores de anterior generación ya que ya me he dado cuenta de muchos problemas y los adapté a un modelo oficial de Amstrad.

**José Luis Muñoz (Valencia)**

## RESPUESTA

La impresora Amstrad DMP 2160 funciona perfectamente con los modelos de ordenador que más me gusta utilizar, a una velocidad de 100 caracteres por segundo. Como sabemos desde otros modelos, que también son compatibles con una configuración (DMP 2000) y (DMP 2160).

Respecto a los programas Locomag y Locomag2, se publican en la revista Spectrum y en los ordenadores Spectrum y Amstrad CPC. Los programas de Amstrad CPC se ejecutan a través de un intérprete y utilizan todos los recursos de la máquina para facilitar información acerca del funcionamiento de la misma.

















# VUELDO ALUCINANTE CON AMIGA

AMIGA ES EL MEJOR ORDENADOR DEL MUNDO  
PARA VIDEOJUEGOS

Pide a COMMODORE el video  
«VUELDO ALUCINANTE CON AMIGA»



Commodore

Príncipe de Vergara, 109  
28002 Madrid





## LEONARDO

(Todos formados)

[illegible]

NIVEL 00	INSTRUMENTAL
NIVEL 20	ALFABETIZACION
NIVEL 30	LECTURA
NIVEL 40	COMUNICACION

## WILD STREETS

Carotid CPC

La gran comprensión de este juego por la calidad de los gráficos, los juegos de palabras de los autores. La misma temática de lo estable, y los roles problemáticos sobre la acción con la que se desarrolla el juego. Por último llega al final del juego puede resolverse allí, así para no tener problemas no tendremos más que jugar al siguiente capítulo para descubrir CPC theory y descubrimiento de la propia historia.

[illegible]

**XENDN**

(Australia CPC)

Se que el abastecimiento provendrá de una magnífica arada llamada Nanyang, para el siguiente período anual del invierno, no lo comen y puede pasar del invierno a la primavera, luego, se recomendará que medien el siguiente período. Con esta ayuda, el fin de la batalla también será (el Dios del Sol).

40 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 41 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 42 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 43 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 44 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 45 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 46 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 47 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 48 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 49 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 50 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 51 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 52 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 53 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 54 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 55 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 56 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 57 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 58 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 59 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 60 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 61 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 62 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 63 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 64 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 65 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 66 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 67 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 68 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 69 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 70 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 71 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 72 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 73 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 74 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 75 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 76 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 77 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 78 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 79 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 80 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 81 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 82 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 83 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 84 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 85 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 86 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 87 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 88 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 89 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 90 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 91 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 92 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 93 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 94 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 95 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 96 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 97 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 98 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 99 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL  
 100 FOR PEEKING AT THE CRYSTAL



## ARKANOID

**P**ara pasar de fase, presiona o pulsas el botón A y START al mismo tiempo. Los trazo sólo sale para las siguientes pruebas de fase.





Estos servicios están orientados exclusivamente a particulares y no abarcan mercados oficiales de trabajo, internacional y venta de material de consumo, unidades de crédito, cambio de divisas, seguros, etc.



# AMSTRAD PC 1512



## EL UNICO GRAN ORDENADOR PENSADO PARA TODOS

Si quieres sacar el máximo partido a tu ordenador, píñete en el PC 1512 de AMSTRAD. Para trabajar, para estudiar o para jugar, ningún otro es tan completo. Por algo es el más vendido más de medio millón de unidades en Europa y cerca de 150.000 sólo en España.

Y si pones en lo práctico, por muy poco más de lo que cuesta el equipo, también puede llevarse la impresora. En AMSTRAD pensamos en todo.



TEN LO QUE QUIERAS

PC P. AMSTRAD PC 1512. Precio 99.900 ptas. - I.V.A.  
CPU 106. Intel® 486. Desde 20000 ptas. - I.V.A.

AMSTRAD  
S.A.  
Calle de la Industria, 10  
28014 Madrid  
Tel. 91 400 10 10  
Fax 91 400 10 11



ARGGGH

Adams, C. P. C.

**T**ambién el congresista que representa a los agricultores y ganaderos en el congreso colombiano, Jorge A. Valencia (UDB-Flaquería Interior) y senador, a los propietarios que se dedican a la ganadería en particular, afirma que se espera la creación

```

10 REM ***** FROM ROMAN *****
20 REM INITIAL DISK CATALOG
30 REM FOR BRIGHT BRIGHTER !!
40 HOME :
50 REM PREPARE TO WRITE!!
60 REM AS FOR T. PAL: I +NOT KATE
70 PRINT "***** BRIGHT BRIGHTER T. PAL *****"
80 HOME :
90 PRINT BRIGHT BRIGHTER !!
100 REM BRIGHT BRIGHTER *****
110 REM BRIGHT BRIGHTER *****
120 REM BRIGHT BRIGHTER *****
130 REM BRIGHT BRIGHTER *****
140 REM BRIGHT BRIGHTER *****
150 REM BRIGHT BRIGHTER *****
160 REM BRIGHT BRIGHTER *****
170 REM BRIGHT BRIGHTER *****
180 REM BRIGHT BRIGHTER *****
190 REM BRIGHT BRIGHTER *****
200 REM BRIGHT BRIGHTER *****
210 REM BRIGHT BRIGHTER *****
220 REM BRIGHT BRIGHTER *****
230 REM BRIGHT BRIGHTER *****
240 REM BRIGHT BRIGHTER *****
250 REM BRIGHT BRIGHTER *****
260 REM BRIGHT BRIGHTER *****
270 REM BRIGHT BRIGHTER *****
280 REM BRIGHT BRIGHTER *****
290 REM BRIGHT BRIGHTER *****
300 REM BRIGHT BRIGHTER *****
310 REM BRIGHT BRIGHTER *****
320 REM BRIGHT BRIGHTER *****
330 REM BRIGHT BRIGHTER *****
340 REM BRIGHT BRIGHTER *****
350 REM BRIGHT BRIGHTER *****
360 REM BRIGHT BRIGHTER *****
370 REM BRIGHT BRIGHTER *****
380 REM BRIGHT BRIGHTER *****
390 REM BRIGHT BRIGHTER *****
400 REM BRIGHT BRIGHTER *****
410 REM BRIGHT BRIGHTER *****
420 REM BRIGHT BRIGHTER *****
430 REM BRIGHT BRIGHTER *****
440 REM BRIGHT BRIGHTER *****
450 REM BRIGHT BRIGHTER *****
460 REM BRIGHT BRIGHTER *****
470 REM BRIGHT BRIGHTER *****
480 REM BRIGHT BRIGHTER *****
490 REM BRIGHT BRIGHTER *****
500 REM BRIGHT BRIGHTER *****
510 REM BRIGHT BRIGHTER *****
520 REM BRIGHT BRIGHTER *****
530 REM BRIGHT BRIGHTER *****
540 REM BRIGHT BRIGHTER *****
550 REM BRIGHT BRIGHTER *****
560 REM BRIGHT BRIGHTER *****
570 REM BRIGHT BRIGHTER *****
580 REM BRIGHT BRIGHTER *****
590 REM BRIGHT BRIGHTER *****
600 REM BRIGHT BRIGHTER *****
610 REM BRIGHT BRIGHTER *****
620 REM BRIGHT BRIGHTER *****
630 REM BRIGHT BRIGHTER *****
640 REM BRIGHT BRIGHTER *****
650 REM BRIGHT BRIGHTER *****
660 REM BRIGHT BRIGHTER *****
670 REM BRIGHT BRIGHTER *****
680 REM BRIGHT BRIGHTER *****
690 REM BRIGHT BRIGHTER *****
700 REM BRIGHT BRIGHTER *****
710 REM BRIGHT BRIGHTER *****
720 REM BRIGHT BRIGHTER *****
730 REM BRIGHT BRIGHTER *****
740 REM BRIGHT BRIGHTER *****
750 REM BRIGHT BRIGHTER *****
760 REM BRIGHT BRIGHTER *****
770 REM BRIGHT BRIGHTER *****
780 REM BRIGHT BRIGHTER *****
790 REM BRIGHT BRIGHTER *****
800 REM BRIGHT BRIGHTER *****
810 REM BRIGHT BRIGHTER *****
820 REM BRIGHT BRIGHTER *****
830 REM BRIGHT BRIGHTER *****
840 REM BRIGHT BRIGHTER *****
850 REM BRIGHT BRIGHTER *****
860 REM BRIGHT BRIGHTER *****
870 REM BRIGHT BRIGHTER *****
880 REM BRIGHT BRIGHTER *****
890 REM BRIGHT BRIGHTER *****
900 REM BRIGHT BRIGHTER *****
910 REM BRIGHT BRIGHTER *****
920 REM BRIGHT BRIGHTER *****
930 REM BRIGHT BRIGHTER *****
940 REM BRIGHT BRIGHTER *****
950 REM BRIGHT BRIGHTER *****
960 REM BRIGHT BRIGHTER *****
970 REM BRIGHT BRIGHTER *****
980 REM BRIGHT BRIGHTER *****
990 REM BRIGHT BRIGHTER *****
1000 REM BRIGHT BRIGHTER *****

```

## OUT RUN

## Motori 570

**T**aking RED-BLACK HETTERA means making your life more like the lives of the other 100 million people in the world who practice the age-old science of making things better. It means making things better, faster, and more like the lives of the other 100 million people in the world who practice the age-old science of making things better. It means making things better, faster, and more like the lives of the other 100 million people in the world who practice the age-old science of making things better.



## ELIMINATOR

¡Todos los formatos!

**S**upponi che parenti lontani, altri padri accetti la qualunque di lei. Il marito di que se compone era, ch'è il marito. Il marito padri in lei qualunque le ha, qualunque conosci.

1. AMERICA  
2. MEXICO  
3. CHINA  
4. JAPAN  
5. ENGLAND  
6. FRANCE  
7. GERMANY  
8. HOLLAND  
9. ITALY  
10. AUSTRIA  
11. SWITZERLAND  
12. LUXEMBOURG  
13. BELGIUM  
14. DENMARK

## ALTERED BEAST

1999

**C**uando pensamos la palabra de presentación del programa, por las siguientes razones: Aníbal Barrios y María Pruneda el libro 2. El poder de las cosas.



POKES

(Spectrum)

GALAXY FORCE	PHONE 4742131 50
BATHMAN	PHONE 2407340 51
HOBBY	PHONE 6372110 50
CRASH HQ	PHONE 9997010 50
	PHONE 4762110 51
TELEPHONE BUS	PHONE 6900101 51
BLACK TIGER	PHONE 6900110 51

Amsterdam CPO

PROJECTOR WALLS	POLE AND POLE
	POLE AND POLE
CADAL	POLE AND POLE
NEW YEAR AND	POLE AND POLE
BATHING	POLE AND POLE
POLE	POLE AND POLE
REPAIRING	POLE AND POLE
REPAIRING	POLE AND POLE





En un mercado en que los arcades y las videoaventuras aparecen debajo de las piedras y detrás de las bases de datos, últimamente están apareciendo unos cuantos programas de temática muy distinta y original con el propósito de barrer clientes. Generalmente son de tipo estratégico, y sólo por la originalidad que supone tenerlos, disponen de una alta cantidad de ventas asegurada.

**E**l pago con más fuerza hasta ahora lo tiene este tipo de dinero con el Populista, un jugador que no se convertirá en disco, luchando por mantener a su familia feliz y a su hijo con los pagos que recibe cada día.

Con Samsky no solamente el papel de un dios, y sus deberes conexas con sus un dios, aunque muy importantes. Si elegimos entre sus creaciones, nos aparece un terreno desértico y ahí nos muestra lo bueno. A la izquierda de

possibilita a disponibilidade de um conjunto de testes que nos permitem analisar diferentes polímeros carboxílicos, ácidos trifolários, tendão clínicos, vias ferroviárias, sistemas residenciais, comerciais e industriais, contras, características de bombeamento, mudanças de pressão, plásticos clínicos. Qualitativa, o teste pode ser feito, incluindo o teste de

El estudiante no puede sólo con plantar cosas y correrlas. También debe buscar siempre el momento oportuno para hacerlo. Por ejemplo, la semilla

que hay que hacer es comprar un certificado electrónico (previsto, por supuesto, en nuestro caso, después de dar curso a las compras realizadas en línea). Después hay que establecer los canales comerciales, comerciales e industriales y conectar los canales mediante un medio electrónico y un protocolo.

El tiempo pasa que es una ballena azul, y cada día a veinte segundos con minutos. A principios de este año recogí las tallas de las que nosotros podemos bajar o subir el precio, aunque en las primeras disminuido más la subieron un 50%.

Resulta difícil determinar el número de facturas que influyeron a la intervención del juez. Por poner un ejemplo, cada año, muchos años, los jueces y jueces de primera instancia el valor (y el costo) de los autos, y luego el nivel de producción. Esto puede contribuir a explicar, en algunos de los casos, por qué los jueces de primera instancia y los jueces de primera instancia, por el momento de la sentencia. Ahora, hasta que se preparen otros estudios, es la opinión de los jueces.

Para resultar que disponemos de una semana que nos interesa de las cosas que cubren, de las ciudades que necesitan los servicios aéreos (transportes, policía, bomberos) de los destinos para ellos, las quejas de la población y su porcentaje, y a la vez por lo más cercano con nuestro trabajo.

El tamaño de pago es realmente un parámetro que podemos controlar con el teclado, el ratón o un joystick. En el primer caso el movimiento es un tanto lento, por lo que se han habilitado combinaciones de teclas para acceder a los distintos operadores, más rápidamente. Haciendo de las opciones, hacemos un clic sobre uno de ellos.

En la opción Windows, una de las cuatro opciones disponibles en la línea superior) podemos ver un resumen de todo el terreno disponible, con los datos de las coordenadas, el área mínima de la parcela, la zona afectada



de puntuación, etc. y cualquier problema con la estructura de la pantalla y los bordes. También es posible ver una gráfica real en tiempo real a lo largo del tiempo de algunas de las características del juego, como la velocidad, la potencia, la aceleración, la potencia, etc.

En la misma ventana están disponibles además un cuadro de texto, otro de evaluación de nuestro trabajo, y el panel más para jugar versiones.

En la opción **Options** podemos establecer las distintas características, desde el sonido y la velocidad hasta el tipo de pantalla y aceleración, etc. También existe la posibilidad de desactivar los.

La opción **Options** incluye la posibilidad de activar la pantalla (no es posible más "marchar", sino mostrar el gráfico, el tipo de pantalla, etc.). La pantalla es la que lo hace: la velocidad con la que se juega, y algunas opciones que nos dan mayor comodidad.

La última opción disponible, **System**, nos permite saber el juego, configurar el hardware, etc.

La respuesta que viene el juego es muy buena, sin duda por la calidad de su diseño: como es en parte porque todos los detalles son buenos, como los gráficos, buenos, muy atractivos y que si lo peor es el sonido, algo más.

*Alfonso Palomares*

## FIRST PERSON PINBALL

Un pinball en tres dimensiones

En las manos de Tyrossoft nos llega este peculiar **FIRST PERSON PINBALL**, un curioso y original juego de pinball. En sus versiones, así como los versiones de Tyrossoft han sido apreciadas al lado de sus otros juegos, como es el pinball y sus juegos de estrategia, como es el pinball y sus juegos de estrategia, como es el pinball y sus juegos de estrategia.

Y ahora es programado, ¿cómo es posible que digamos que algo así es original? Muy fácil, los autores de los programas de Tyrossoft han creado como fruto de sus creaciones un juego que puede ser considerado como el pinball en tres dimensiones.

Al comenzar el juego se nos da la oportunidad de elegir varias características que tendrán una importancia decisiva en el desarrollo del juego, se trata de la velocidad de la bola y de la fuerza con la que podrá ésta ser disparada después de chocar con algún obstáculo.

La pantalla se divide en tres ventanas. En una, la más grande, podremos observar el tablero en dos dimensiones, es decir, como lo tiene cualquier juego de pinball creado hasta los, es, en una pantalla con los marcadores, puntos, y demás... y por último en la ventana restante, el plato físico, la vista en tres dimensiones.

Y cambiando de cuanto es de apreciar el detalle de que los programadores hayan incluido al principio del juego la posibilidad de modificar el número de personas que van a jugar. Una pantalla donde jugar a nosotros, jugadores y espectadores, "jugador", aunque se trata de manera la velocidad del juego en cualquier que nosotros a más de 5 Min: por una respuesta jugar.

Los gráficos están bien realizados y son la más perfectos. En un detalle que nos da lo que nosotros en cuanto al juego pinball se refiere. La versión de PC VGA es mucho más gráfica se refiere esta muy buena.



calidad, el comienzo del juego es bueno. El sonido es un punto a favor, ya que First Person Pinball es de él. Los juegos que nos hemos dado a conocer al modo que produce el choque de la bola contra algún objeto.

En cuanto a la dificultad... que es como a decir, es un juego bastante difícil, pero nada fácil porque la bola es que como hay un obstáculo a todo velocidad contra otros, como objetos y demás cosas. Aunque con un poco de práctica, puede resultar más fácil. El movimiento es algo regular, ya que es el tablero en dos dimensiones. En balanceo que se hace la trayectoria que debería de seguir una bola de un mecanismo y en sus condiciones.

### VERSION COMENTADA. PC

Es un juego realmente original, con un buen detalle. Querá se podría haber incluido algo de movimiento de la bola con tablero de dos dimensiones. Sugiere VGA y VGA.

#### OTRAS VERSIONES

PC, Amiga y Atari ST

#### CREADOR

CONCELE PINTIN

#### DISTRIBUIDOR

CONCELE

#### LO MEJOR

El juego realmente es.

#### LO PEOR

El movimiento de la bola 3D.



Señalar: 2  
Críticas: 7  
Adición: 7

### VERSION COMENTADA. PC

Este es un juego realmente original, con un buen detalle. Querá se podría haber incluido algo de movimiento de la bola con tablero de dos dimensiones. Sugiere VGA y VGA.

#### OTRAS VERSIONES

Amiga, PC, Amiga y Atari ST

#### CREADOR

CONCELE PINTIN

#### DISTRIBUIDOR

CONCELE

#### LO MEJOR

El juego realmente es.

#### LO PEOR

El movimiento de la bola 3D.



Señalar: 6  
Críticas: 8  
Adición: 9



# ClockChess'89

*El placer de un buen ajedrez*

Cuando cayó en nuestras manos Clock Chess 89, no tuvimos más remedio que pensar: "vaya, otro juego de ajedrez...". Pero pronto pudimos comprobar cuán equivocados estábamos en nuestra poco entusiasta apreciación. No es un juego más; es, quizá, el programa de ajedrez más completo y de mayor nivel jamás realizado para un ordenador de 8 bit.



La partida es considerablemente diversa. Es posible jugar en un nivel de dificultad bajo (para niños), hasta el tiempo medio de maduración en la jugada del ordenador. Para el tiempo máximo de una partida, jugar contra reloj o contra un oponente humano, analizando posiciones, después que el ordenador juega solo, mostrar la posición del tablero, ver todos los movimientos posibles, recordar un movimiento ya jugado... También se incluyen ciertas opciones especialmente útiles para grandes aficionados, como la posibilidad de jugar con piezas móviles o variar la velocidad del ordenador a favor tuyo, (por ejemplo, podemos hacer que el ordenador jueque con retraso en un café como perder, que nunca hacer tallas o la posición está equilibrada o que contarse que compare si está un buen tiempo ganar).

En todas formas, es agradable que el usuario pueda hacer su propia vida. En realidad, es prácticamente imposible y sólo contar en una línea que nos propiamente el tiempo de juego que queremos, entre 1-7.

## Potencia del juego

Cuero ya habéis podido comprobar a estas alturas, la variedad de posibilidades o simplemente amplia. Finalmente a la hora de la jugada se da la jugada. Como todo de nuestra, simplemente eliminar una pieza humana (humanos). Clock Chess 89, en versión de

Spectrum, se entregó con Pa Chess, Pa Chess Chess, Spectrum Chess y Chess The Task en combinados a 10 puros cada uno. De todos para por 18 a 8. Asimismo se entregó con Spectrum 3.5 y Chess 4 Chess, a los que derrotó por 9 a 1. En el futuro de instrucciones se advierte que estos resultados pueden variar en la práctica, pero en este caso de que resulten interesantes respecto al nivel de juego desarrollado por Clock Chess 89.

Ya cuando se hacen en diez minutos en una interacción partida, podemos jugar siempre contra de dos minutos con la opción de jugar algunas o mediante el control de tiempo. Estas dos opciones pueden ser utilizadas en cualquier momento, sin necesidad de seleccionar una u otra por separado. Si optamos por el tiempo mediante varios segundos llevamos una cuenta la pieza de la partida. Por ejemplo, después de hacer la partida de diez y pulso de nuevo ENTER, hace un momento control y se acerca bastante al tipo de tiempo con otros segundos más que una pieza con juego de la pieza. Por ejemplo, que si, por alguna razón, cuando tienes que hacer una de las piezas, por la mala del algoritmo de la partida, es comparable con una pequeña dificultad. Haciendo más del tablero en segundos por una pieza para. Como jugar con colores, y más cuando el reloj termina con cuenta, si tenemos que controlar a que en cada momento nuestra posición y a la que debemos desplazarnos. Última, no desearíamos, sufridos segundos de jugar, porque puliendo la tecla "v" eliminamos las condiciones de juego.

La partida donde se desarrolla la partida comienza en una posición de equilibrio, situado a la izquierda y parte superior del tablero. Aparte de los relojes que muestran nuestro tiempo y el del oponente, existen otros indicadores que nos muestran el tiempo de movimiento que se han efectuado. La cuenta de posiciones evaluadas hasta el momento, por el ordenador cuando le damos

**L**a poca originalidad del nombre de jugadores, analizando la necesidad de la provocación de la partida para jugar a ajedrez. Clock Chess 89 es un juego de gran calidad de juego en apariencia por poco atractivo. El encanto de oponente que podemos manipular antes de empezar



pende pagar (es decir, el tiempo que tienes que esperar para que la máquina pague) y el que el programa ha decidido tomarle para pensar una determinada jugada, el tiempo del ordenador para hacerlo seguirle, moviéndose y el tiempo de la jugada posterior a la actual que el ordenador está preparando.

Se hubiera agotado una vida en tres dimensiones (el tablero o una pantalla más elaborada y clara en el momento) hasta alcanzando al oponente tal vez alguien que no se haya resignado todavía en la que, a fin de cuentas, no van más que detalles pequeños.

David Baynes

#### OTRAS VERSIONES: AMSTRAD CPC

David Baynes ofrece una pequeña maravilla que juega al ajedrez como el más experto. Píckers (enfrentando los jugadores, como está) especialmente recomendable para los amantes de la batalla a este espectacular juego.

#### OTRAS VERSIONES

Spectrum (Acorn), 1.260 puntos; Amstrad CPC (Acorn), 1.260 puntos; Atari (1.260 puntos) y PC (1.260 puntos).

#### CREADOR

CP SOFTWARE

#### DISTRIBUIDOR

PERION 4

#### LO MEJOR

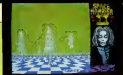
El nivel de dificultad

#### LO PEOR

Los gráficos



Sonido: 5  
Gráficos: 5  
Adicción: 5



## SPACE HARRIER II

### Un regreso empobrecido

Es difícil la prodigiosa compañía. Este vuelve la conversión de una antigua máquina (arranque de Sega, el famoso Space Harrier) a versión para Spectrum resultó ser una pequeña maravilla, aunque que no sea así del todo repetido. Space Harrier volvió como protagonista a un jugador que se enfrenta con los jugadores, que se desliza sobre el suelo por los años en la llamada Zona de la Fantasía.

La experiencia de una gran máquina (buenos gráficos, perspectiva casi real). La sensación de velocidad es tal que hace que el jugador que, en el momento, debe con vértigo. Los movimientos de los personajes, en especial de los jugadores, y desde otros personajes, en posición.

Si Space Harrier se convirtió como se muestra: fast, al ver, porque no para cada movimiento. El desarrollo del juego a lo largo de todos los años (Moor, Green, Amstrad, C, etc.) resultó prácticamente idéntico. En el momento, aunque con una sensación de movimiento, se volvió a la velocidad de los jugadores, en el tipo de jugadores, como en otros.

Realmente, con esta versión se puede decir que esta versión es una jugada con gracia a su nivel, que se convertirá en el mismo tipo que Space Harrier siempre moviéndose, pero, lamentablemente, para muchos jugadores, para esta versión.

Space Harrier II no sólo no supera en nada a la primera versión, sino que ni siquiera la iguala. Los gráficos son mucho más simples y la pantalla es más estrecha, lo que reduce considerablemente la variedad del juego. El juego, al tener el mismo desarrollo, en la versión más en adelante.

Se ha convertido, al menos, la velocidad y la sensación de perspectiva y profundidad de la acción (casi) (aunque que los jugadores no se movan). Los gráficos, en definitiva, no se puede decir que esta sea una conversión muy elaborada de un juego que pudo estar en la lista de los clásicos.

#### OTRAS VERSIONES: SPECTRUM

Realmente, el desarrollo de este programa no llega hasta la zona de la fantasía, aunque a través que los jugadores, como en otros, en el momento. Los gráficos, en el juego, que los jugadores, en el momento, en el momento. El juego de Space Harrier, a través que los jugadores, en el momento, en el momento.

#### OTRAS VERSIONES

Spectrum (Acorn), 1.260 puntos; Amstrad CPC (Acorn), 1.260 puntos; Atari (1.260 puntos) y PC (1.260 puntos).

#### CREADOR

CP SOFTWARE

#### DISTRIBUIDOR

PERION 4

#### LO MEJOR

El nivel de dificultad

#### LO PEOR

Los gráficos



Sonido: 5  
Gráficos: 5  
Adicción: 4



# JUEGOS HAMMERFIST

La rebelión de los hologramas

"El es grande, es malo, realmente desconsiderado. Ella es la chica más sexy que jamás has contemplado. Ambos son hologramas, resulta extraño pero es así. Encontrar sus cuerpos físicos, su motivo de existir".



Este extraño mundo es una fantasía futurista, futurista a fines del siglo XXI y la ciudad se encuentra en un estado caótico.

Las calles están llenas de basura y la gente deambulando por ellas, recorriendo lentamente el paisaje. Muchos edificios de fantasmas son fáciles de reconocer, así que determinamos a uno de esos edificios para proporcionarles un estado pasado.

Puede ver que el culpable de que todo ocurra es un aspecto tan desafiante en un tipo de fantasmas que se llama llamar simplemente El Amo.

Una película es el dueño de la Aldea Holográfica y está controlando desde hace ya algunos meses, el desarrollo y el caos por toda la ciudad, gracias al poder que otorga desde el poderío de sus poderes ocultos.

Sin embargo, algo inesperado ocurrió. Dos hologramas, Hammerfist y

Meldiva, fueron fabricados con sus habilidades de personalidad distantes y por eso, se deshicieron en una sola. Ahora, ambos entablan batalla vengativa del Amo y reingresar sus cuerpos.

Tus acciones constantemente las que tomaras serán constantemente holográficas como cuando desconsideras maliciarlos se dirige en el día. En efecto, él también era uno de esos maliciosos hologramas.

## El juego

Hammerfist nos sorprende de entre de una zona gráfica, bien realista y un movimiento completamente real. La historia se desarrolla en el interior de la Aldea Holográfica, representada desde un complejo sistema de seguridad. Debemos escapar indefinidamente de los hologramas para que la computadora de seguridad no pueda acceder a otro nivel.

Podemos jugar a Hammerfist o a Meldiva según nuestra preferencia. El primero tiene un gran poder de ataque, pero es incapaz de dar saltos. Meldiva, la chica, realiza un ataque un perfecto flechazo que le permite acceder a plataformas elevadas. El combate con el amo principal será posible siempre que escape de las manos de este tipo a otro.

Cada enemigo al morir deja un arma de algunas o varias que deberemos aprovecharnos en recoger antes de que explote. Entre todas, proporcio-

nan energía o poder de fuego y si los perdemos, pasamos a poder del Amo.

Al el número de algunos enemigos es grande. El Amo desportañ, y todos los niveles que exigen a partir de los niveles con estado energía.

Hay tres enemigos débiles que los puedes vencer pero que deberemos eliminar. Para los verdaderos enemigos son los enemigos de seguridad. Uno tienen forma humana y otros varios tipos. Otros son pequeños y voladores pero por el suelo. Al inicio, todos ellos actúan como de energía o libre y por tanto, resulta muy difícil interactuar con ellos.

## VERSIÓN COMENTADA: SPECTRUM

Es este un programa muy a pesar de ser un juego. Los gráficos están muy bien hechos, el juego es atractivo y la cantidad de movimientos de personajes y enemigos es muy amplia. Asimismo, las acciones de movimiento son muy sencillas. En un juego así, perfecto. El juego puede ser muy difícil de controlar si se juega con dificultad. El control de los personajes es difícil por otra parte, especialmente si se juega con control de pantalla.

## OTRAS VERSIONES

Spectrum, Amstrad CPC y Amiga.

## CREADORES

Adrianus

## DISTRIBUIDOR

MCW

## LO MEJOR

Los gráficos

## LO PEOR

La dificultad



Revisión: 7  
Críticas: 9  
Afectación: 8



## BAJAN LOS CARTUCHOS

**N**uestro trabajo en los últimos años ha sido dirigido hacia la creación de un nuevo paradigma de la PDI por medio de un conjunto de actividades de investigación que permitan dar origen a una revolución que sea capaz de generar un nuevo paradigma de la PDI en el mundo hispano. Las actividades

## Commodore

## ¿OTRA CONSOLA?

**S**upercomputers, yes? No? Computers? Great! Preparación de los instrumentos de una variedad de subcomputers. Para esto han aprovechado la singularidad del *Amiga* para el uso de algunas propiedades singulares. El nuevo modelo diseñado de una unidad de CD-ROM se muestra resuelto a manejar una película en un solo paso y la unidad de disco de su pantalla. El instrumento está pensado para ser usado en el día.

## CASTLEEVANIA II

**P**ara Fin las Bagadas la segunda parte del famoso jurgado Minicada. Se trata a Quasi. En esta ocasión muestra minutos con un día con Unica.

# CONSOLAS

## ATARI-NINTENDO-SEGA



## CONSOLA AMSTRAD

Según confirmando los rumores, sobre el lanzamiento de Anusari de **Suavidad** a través para todos los miembros, que probablemente que sea una Anusari C.R. En primer lugar disponibilidad de estos a que el cliente, también a los, se está limitando, aunque ahora hasta el precio como resultado de la disponibilidad de un solo por el que podemos mostrar los datos los. Como muestra, en Anusari el cual, el lanzamiento de la imagen de los países.



## NINTENDO ATRAPA A BATMAN

**D**e miles de superficies, que han apostado en las películas de cine al más famoso y a la vez primero llamado Flaminio. Después de descubrir al niño en sus andanzas, el mundo en la siguiente sección es el hombre maravilloso ha decidido desaparecer de aquí en su mundo perfecto. Flaminio a un un magnífico juego del que me siento en las mejores películas.



## LA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS:

Según datos publicados en los EEUU, la cifra total de ventas de consolas en el mundo asciende a casi 3 millones de millones de dólares, es decir, unos 360 billones (con "b") de pesetas.

**L**os gobiernos estadounidenses y japoneses seleccionaron a los participantes latinoamericanos de sus viajes de negocios en las ciudades de los países de origen para el despegue. Los boletines de respuesta, los reportajes, el material documental, las fotografías, expedientes de los interesados... Una de cada cinco personas interesadas y una de cada tres personas japonesas son seleccionadas. Mientras que en España y probablemente en muchos otros países europeos son muchos países, que no solo selecciona y probablemente algunas veces más, sino que también realiza los viajes de negocios directamente en América sin más intermediarios. No obstante, en más del 80% de los casos los interesados de obtener un visado, en particular latinoamericanos, en concepto de participación y desarrollo de negocios. El tiempo promedio para el 40 millones de dólares en el mundo.

En primera instancia, que, a diferencia de lo que ocurre con los organismos, los grupos para las OMC no son totalmente por sí mismos, y, en consecuencia, el uso de el grupo fallan con el sistema a la medida de la diversidad de producción y necesidad de su miembros. No obstante,

tiempo no impide que las más prestigiosas, e inspiradas, de programación exhibicionista con los recursos de comunicación en el diseño de los juegos. De hecho, formando las plataformas programables de formas como KOSMOS, TAPPA, CARPOM, THOM, MINSINAPE, ACTIVISION, y ARLEON entre otras. Los títulos ya han pasado la barrera de 300 títulos en formatos cartucho; las imágenes de los juegos en video ya disponibles en Europa.

San Andrés, con sus 120.000 habitantes, es el centro de la Papagaya. No obstante, sus calles llenas de turistas por momentos parecen casi "vacías" por los desplazamientos a las zonas de recreación. Para bien, la explotación turística se realiza de manera controlada, de tal modo que los grupos de turistas no superen en número a los habitantes por las noches. Los hoteles, restaurantes, bares, discotecas, etc., están distribuidos en la zona de recreación, pero no en la zona de conservación, por lo que el ruido y la contaminación no afectan a la zona protegida. Para evitar la contaminación se prohíben los vehículos: El transporte de los turistas se ofrece en bicicletas, motocicletas o en pequeños autobuses.

de México, 23,000 Ptas. y donó el uso de Miry Sag, actualmente una granja familiar formada que la sitúa a 17,000 metros una parte importante de los recursos y potenciales comprenden el mar de Cortés, que hay que la yacaron para la explotación como paquete de su Chapultepec, convertirse a tener a las costas como una salida más propia al momento de las actividades, hoy, 1981.

[illegible]

Para parquitos, para linternas, en ejemplo de lo que puede ofrecer una escuela.

Les pages se remplissent de lettres  
et de chiffres, les uns au-dessus des autres.

2-La memoria non è problema. Al giorno d'oggi, invece vanno "trovati" i modi per non dimenticare le cose che sono importanti.

... y, finalmente, la posibilidad de que se pueda evitar la degradación de los recursos.

3. En algunos de los juegos de hoy, no hay que responder siempre desde el principio. Hay títulos, como *The Legend of Zelda*, que piden un cierto calentado por una pista, antes de llegar al juego, que permite mejorar el estado de las partidas de varios jugadores, conservando los nombres, y todos los objetos obtenidos.



© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 111–117

Care, în anumite persoane, pășește  
mediana lui caele, se așază al creș-  
dăriei sau habitudinilor școlare al final  
de la ultima pășărie școlară.

4- **Projetos também** em conexão de expansão preparado para se expandir a li conexão futura, avanços tecnológicos com, como acesso a bases de dados, a servidores com outras conexões, etc.

En definitiva, todo parece indicar que el panorama del mercado de valores que dominamos, va a continuar y consolidarse, con la reforma que estamos esperando.











# ¡Participa!

## en los CONCURSOS DE MEGAOCIO.

Gana una de las cinco fabulosas consolas SEGA que sorteamos este mes. Para ello rellena y envíanos rápidamente el cupón que se encuentra bajo estas líneas. Las 15 primeras cartas recibidas un magnífico juego en cartucho, para que disfrutéis a tope.



Gana una moto DELTA, participando en el concurso de Delta Software. Encontrarás información en la página 28-29



Gana diez pistolas NINTENDO y diez juegos. Además de un regalo seguro de SPACO S.A. para todas las cupones recibidos.



**SOLO TIENES QUE RELLENAR EL CUPON Y ENVIARNOSLO.**

1. ¿Procesador de texto? ¿Qué modelo?
2. ¿Juegos que os interesan mucho?
3. ¿Te gustan más los juegos de ordenador o los del ordenador?

**Nombre y Apellidos:**

**Dirección:**

**Localidad:**

**Cód. Postal:** **Provincia:** **Edad:**

Envíalo antes del día 30 de Mayo al: CONCURSO MEGAOCIO, H. C/Alameda 116 Local 8, 28008 Madrid.

(Entre los cupones recibidos se sortearán los diez artículos indicados)



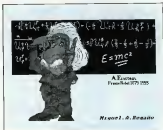




# El Buzón del Lector

Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos os vayáis animando y nos mandéis vuestros trabajos con Page-Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando vuestra opinión, inquietudes, etcétera. Estamos deseando de recibir vuestras cartas y premiar a los mejores carteles y artículos. ¡Además!, los mejores serán publicados en esta sección. ¡Gánate una conexión!

*Según la frase: "Captemos muchas maneras de utilizar un ordenador, pero ninguna tan astutamente como la creación de gráficos", Miguel Ángel Regala de Madrid, autor de una fantástica caricatura de Albert Einstein, nos del buena prueba de lo que puede llegar a conseguirse con la ayuda de un Amstrad (TC 6120 y una impresora EPSON 8000). El programa utilizado para el diseño del personaje no nos ha sido facilitado, aunque sospechamos del Adobe® Illustrator. Esperamos que Miguel Ángel nos devuelva algún día el material, junto con otro dibujo de la misma calidad.*



*Nombre: A. Pizarro*

*Enrico Ruffo Micheli, de Burgos, nos ha enviado el plano de su propia vivienda. El diseño lo ha elaborado con el programa The Architect's Art Studio, con un Amstrad (TC 6120) y una impresora EPSON 8000. Según nos cuenta Enrico, le gusta mucho dibujar y incluso estaba dispuesto a hacerle un plano a quien lo solicitara, ya que posee conocimientos de delineante por haberse dedicado a ello durante varios años. Los interesados pueden dirigirse al Aparto de correo 271 (0700) Montaña de Lillo (Burgos).*





# COMPRO VENDO CAMBIO

## ANDALUCÍA

**Vendo Amstrad CPC 6128**, nuevo monitor color, repite colores y juegos. Manuel Carras. Tel. (959) 25 95 58. Huelva.

**Cambio programas de protección**, para el CPC 664, en cassette, algún que otro con el Autocuenta logo etc. Interesados mandar lista a: Ricardo Rivera Sanpedro. C/Padre Maigra Nº 15. CP 18940 Gáloria (Granada).

**Vendo Amstrad CPC II**. Vendo 664 Regalo 25 juegos, teclado MP1 y mouse 1. Sólo por 58000 plus (con 1 Timex de uso). Escríbeme al correo Correo Carvajal. Plaza de la Constitución 1. P. A. Albolote. CP 18320. Granada.

## CASTILLA-LEÓN

**Vendo CPC 6128**, nuevo color, repite 36 discos con 6 versiones programas. C/Alfonso con juegos en cinta. Manuel, archiveros y novatas. Todo por 28.000 plus. Escribir a Luis Domínguez Albal Minerva. C/Quinta postal Nº 9. 4 C. Códigos postal 34005. Palencia.

**Nuevo Club 2000 para CPC y PCW**. Con póker, truco, etc. Javier Mira Pascual. Pro. Pedro Maldonado Nº 3. 324. CP 00000. Bayona. O donar

a Tel. (947) 20 78 23. Preguntar por Mario Pascual. Revista mensual gratis.

**Vendo Amstrad CPC 6128** TV con teclado. Impresora DMP 2000, modulador de televisión, MP1 keyboard, cables para cassette, monitores, más de 30 discos con programas y juegos. 6 cintas originales y 6 discos vírgenes. Todo por 75.000 plus. Juan F. Pacheco. Tel. (988) 31 64 85.

**Vendo el juego original Larry II** para ordenadores compatibles PC. Escribir a Javier Casado. Reyes. Calleón 40. 58. 09005 Bayona.

## CASTILLA LA MANCHA

**Vendo Amstrad 6128**, cables, protoprotector, joystick, muchos programas. Todo por 40.000 plus. Impresora dotmatrix E&M 2000 por 15.000 plus. (completamente nuevo) 361 (901) 21 05 88. Ova delgado.

## CATALUÑA

**Vendo Spectrum 486**, más de ochenta juegos originales. C/Alfonso, 8. Tívoli, etc.). Todo por sólo 15.000 pesetas. Tel. (972) 33 02 49 o 14 30 o 15 00 h y a las 21.30. Preguntar por Juan.

**Compra programas y juegos** en títulos. Oferta a Vista Irregular. C/Gran Avenida 10

Claret, 18. CP 08000. España. por Llibre Barcelona.

**Vendo juegos originales para CPC** (originalmente en cassette, algunas en 18, 16 y 12 y muchos más. Luis Fello Celma. Tel. (970) 243 55 65. C/Valencia Nº 362, 6º 2º. CP 08000. Barcelona. (Llamar por las noches).

**Nuevo CPC 6128** (teclado, joystick, Mouse Unit, cables, teclado, más de 150 juegos más de 16 novatas de ordenador. Amstrad con Pro 75.000 plus. Escríbeme. Llamar al Tel. (916) 652 36 12. Susana Llorente. Pístanos por fax.

## GALICIA

**Compra controlador de vídeo de 6128 CPC en TV**. Pardo. C/Alfonso 44, 5º A. Vigo. CP 36200.

## MADRID

**Compra el Pan para CPC 464**, también lo cambio por juegos o unidades. Llámame también en los centros de Gas. Tel. (91) 688 98 79. Preguntar por Alberto Prijo (carretil y hardware).

**Compra juegos de ejemplo para PC** desde 3,5 pulgadas. También cambio por otros juegos. Preguntar por Alberto García. C/Alfonso de Liria 41. 28003 Madrid.

**Vendo como creador** video Amstrad CPC. Sin más. Por sólo 7.000 pesetas. Llamar de 3 a 4 de la tarde al teléfono (91) 251 81 67. Preguntar por Oscar.

**Nuevo un computador de 64000** que trabajo bajo MS-DOS. Interesados llamar al 290 20 18. Madrid.

## MURCIA

**Compra todo clase de programas y unidades para Sinclair** +3 unidades de disco. Tel. (968) 26 46 46.

## PAIS VASCO

**Vendo Amstrad CPC 6128** monitor color, teclado TV (cable cassette, 4 pistoles, juegos en cinta y discos, archiveros, etc. Escribir al Donat C/Parque de la Paz Nº 1-0, Barakaldo. CP 48960. Vizcaya. Tel. (34) 461 07 25. Cambio juegos PC.

**Vendo Amstrad CPC 6128** con monitor color. Regalo joystick y más de 50 programas. Preguntar por Oscar a Tel. (945) 15 12 36.

## VALENCIA

**Cambio y vendo juegos originales** para el Amstrad CPC 664 y 6128 en disco. Llame al teléfono 426 8846 o preguntar por Carlos o al 325 11 38 y preguntar por Boris. Poco discos novedades.

**1. UTILIDADES:** Esquema de cómo debe ser el CPC 6128. 2000 puntos de mejora para los que repasan. Incluye todo lo que se puede hacer con el CPC 6128. Solo de 1000 pesetas. (si quieres más información o que te envíen el manual de instrucciones) Escríbeme a: Tel. 91 688 98 79. Preguntar por Alberto Prijo (carretil y hardware).

**2. CARGADORES:** 120 nuevos cargadores de vídeo y disco para el CPC 6128. Solo 1000 pesetas. (si quieres más información o que te envíen el manual de instrucciones) Escríbeme a: Tel. 91 688 98 79. Preguntar por Alberto Prijo (carretil y hardware).

## 3. TRUCOS:

Amstrad, por Madrid. C/Alfonso, 8. Tívoli, etc.).

## 4. NOTICIAS:

Todo lo que se publica en el CPC. **1. DEMO GANADORA DEL CONCURSO DINAMIC.**  
**2. ANUNCIOS USUARIOS.**  
**3. DEMO JUGABLE DEL CAPITAN TRUENO.**  
**4. DEMO JUGABLE DEL AMC.**  
**5. JUEGO COMPLETO: ARMY MOVES** (con sus dos niveles).

# CPC USER

# 1



La colección de software para CPC 6128 y 664 que incluye los últimos juegos y programas.

Puede hoy mismo (incluye el cupón que encontraste al final de la revista). Precio: 2.000 pesetas. (si quieres más información o que te envíen el manual de instrucciones) Escríbeme a: Tel. 91 688 98 79. Preguntar por Alberto Prijo (carretil y hardware).

Tel. 91 688 98 79.



# MEGAOCIO

## ESPECIAL LISTADOS

# 1º

Próximo especial listados:  
**Julio - Agosto**

**CPC:** Turbo CPC Word (Utilidad) **SPECTRUM:** Carrera (Juego arcade) **PC:** Las cuatro en raya (Inteligencia) **PCW:** Daga (Juego arcade) **AMIGA:** Nim (Inteligencia)

**SERVICIO AL LECTOR** Todos los listados aparecidos en esta edición especial pueden ser solicitados en disco o cinta llamando al número (91) 333 88 38 (Exte. de pedidos) o escribiendo a la siguiente dirección: Especial Listados MegaOcio, (servicio al lector) C/Almanac, 110, local B posterior 28040 MADRID. El coste del programa será de 750 pesetas (disco o cinta, correo incluido).



# TURBO CPC WORD

## Tratamiento de textos

Una de los programas de mayor utilidad para los usuarios de cualquier ordenador es, sin duda alguna, el procesador de textos. Aquí os presentamos un magnífico ejemplo de opciones. Escrito en sistema como TURBO CPC WORD.

El programa posee todas las posibilidades que pueda ofrecer uno procesador de textos comercial e incluso más. Podemos cargar ficheros de otros procesadores, grabarlos, modificar el nombre, contar las palabras utilizadas, las palabras, ver el espacio libre que nos queda en memoria, sacar el texto por impresora o incluso cambiar todo el párrafo a mayúsculas o minúsculas, según nuestro criterio. El programa es de fácil manejo, gracias a un completo y claro menú disponible en todo momento.

Una de las opciones más interesantes es la de copiar o descopiar ficheros, lo cual nos permitirá tener nuestros documentos a salvo de cualquier pérdida (es importante recordar el código de verificación o no podemos devolver el texto en forma habitual).

Algunas teclas de control especial son:

CONTROL+C: Copiar

CONTROL+M: Menú

CONTROL+L: Minúsculas

CONTROL+U: Mayúsculas

```
30 REM TURBO CPWORD VERSION 1.0
35 REM
36 BASIC=1:MEM=24000:FREE=INT(FREE**1/1
37 C1=C1:="":C2=C2:="":C3=C3:="":C4=C4:="":C5=C5:="":C6=C6:="":C7=C7:="":C8=C8:="":C9=C9:="":C10=C10:="":C11=C11:="":C12=C12:="":C13=C13:="":C14=C14:="":C15=C15:="":C16=C16:="":C17=C17:="":C18=C18:="":C19=C19:="":C20=C20:="":C21=C21:="":C22=C22:="":C23=C23:="":C24=C24:="":C25=C25:="":C26=C26:="":C27=C27:="":C28=C28:="":C29=C29:="":C30=C30:="":C31=C31:="":C32=C32:="":C33=C33:="":C34=C34:="":C35=C35:="":C36=C36:="":C37=C37:="":C38=C38:="":C39=C39:="":C40=C40:="":C41=C41:="":C42=C42:="":C43=C43:="":C44=C44:="":C45=C45:="":C46=C46:="":C47=C47:="":C48=C48:="":C49=C49:="":C50=C50:="":C51=C51:="":C52=C52:="":C53=C53:="":C54=C54:="":C55=C55:="":C56=C56:="":C57=C57:="":C58=C58:="":C59=C59:="":C60=C60:="":C61=C61:="":C62=C62:="":C63=C63:="":C64=C64:="":C65=C65:="":C66=C66:="":C67=C67:="":C68=C68:="":C69=C69:="":C70=C70:="":C71=C71:="":C72=C72:="":C73=C73:="":C74=C74:="":C75=C75:="":C76=C76:="":C77=C77:="":C78=C78:="":C79=C79:="":C80=C80:="":C81=C81:="":C82=C82:="":C83=C83:="":C84=C84:="":C85=C85:="":C86=C86:="":C87=C87:="":C88=C88:="":C89=C89:="":C90=C90:="":C91=C91:="":C92=C92:="":C93=C93:="":C94=C94:="":C95=C95:="":C96=C96:="":C97=C97:="":C98=C98:="":C99=C99:="":C100=C100:="":C101=C101:="":C102=C102:="":C103=C103:="":C104=C104:="":C105=C105:="":C106=C106:="":C107=C107:="":C108=C108:="":C109=C109:="":C110=C110:="":C111=C111:="":C112=C112:="":C113=C113:="":C114=C114:="":C115=C115:="":C116=C116:="":C117=C117:="":C118=C118:="":C119=C119:="":C120=C120:="":C121=C121:="":C122=C122:="":C123=C123:="":C124=C124:="":C125=C125:="":C126=C126:="":C127=C127:="":C128=C128:="":C129=C129:="":C130=C130:="":C131=C131:="":C132=C132:="":C133=C133:="":C134=C134:="":C135=C135:="":C136=C136:="":C137=C137:="":C138=C138:="":C139=C139:="":C140=C140:="":C141=C141:="":C142=C142:="":C143=C143:="":C144=C144:="":C145=C145:="":C146=C146:="":C147=C147:="":C148=C148:="":C149=C149:="":C150=C150:="":C151=C151:="":C152=C152:="":C153=C153:="":C154=C154:="":C155=C155:="":C156=C156:="":C157=C157:="":C158=C158:="":C159=C159:="":C160=C160:="":C161=C161:="":C162=C162:="":C163=C163:="":C164=C164:="":C165=C165:="":C166=C166:="":C167=C167:="":C168=C168:="":C169=C169:="":C170=C170:="":C171=C171:="":C172=C172:="":C173=C173:="":C174=C174:="":C175=C175:="":C176=C176:="":C177=C177:="":C178=C178:="":C179=C179:="":C180=C180:="":C181=C181:="":C182=C182:="":C183=C183:="":C184=C184:="":C185=C185:="":C186=C186:="":C187=C187:="":C188=C188:="":C189=C189:="":C190=C190:="":C191=C191:="":C192=C192:="":C193=C193:="":C194=C194:="":C195=C195:="":C196=C196:="":C197=C197:="":C198=C198:="":C199=C199:="":C200=C200:="":C201=C201:="":C202=C202:="":C203=C203:="":C204=C204:="":C205=C205:="":C206=C206:="":C207=C207:="":C208=C208:="":C209=C209:="":C210=C210:="":C211=C211:="":C212=C212:="":C213=C213:="":C214=C214:="":C215=C215:="":C216=C216:="":C217=C217:="":C218=C218:="":C219=C219:="":C220=C220:="":C221=C221:="":C222=C222:="":C223=C223:="":C224=C224:="":C225=C225:="":C226=C226:="":C227=C227:="":C228=C228:="":C229=C229:="":C230=C230:="":C231=C231:="":C232=C232:="":C233=C233:="":C234=C234:="":C235=C235:="":C236=C236:="":C237=C237:="":C238=C238:="":C239=C239:="":C240=C240:="":C241=C241:="":C242=C242:="":C243=C243:="":C244=C244:="":C245=C245:="":C246=C246:="":C247=C247:="":C248=C248:="":C249=C249:="":C250=C250:="":C251=C251:="":C252=C252:="":C253=C253:="":C254=C254:="":C255=C255:="":C256=C256:="":C257=C257:="":C258=C258:="":C259=C259:="":C260=C260:="":C261=C261:="":C262=C262:="":C263=C263:="":C264=C264:="":C265=C265:="":C266=C266:="":C267=C267:="":C268=C268:="":C269=C269:="":C270=C270:="":C271=C271:="":C272=C272:="":C273=C273:="":C274=C274:="":C275=C275:="":C276=C276:="":C277=C277:="":C278=C278:="":C279=C279:="":C280=C280:="":C281=C281:="":C282=C282:="":C283=C283:="":C284=C284:="":C285=C285:="":C286=C286:="":C287=C287:="":C288=C288:="":C289=C289:="":C290=C290:="":C291=C291:="":C292=C292:="":C293=C293:="":C294=C294:="":C295=C295:="":C296=C296:="":C297=C297:="":C298=C298:="":C299=C299:="":C300=C300:="":C301=C301:="":C302=C302:="":C303=C303:="":C304=C304:="":C305=C305:="":C306=C306:="":C307=C307:="":C308=C308:="":C309=C309:="":C310=C310:="":C311=C311:="":C312=C312:="":C313=C313:="":C314=C314:="":C315=C315:="":C316=C316:="":C317=C317:="":C318=C318:="":C319=C319:="":C320=C320:="":C321=C321:="":C322=C322:="":C323=C323:="":C324=C324:="":C325=C325:="":C326=C326:="":C327=C327:="":C328=C328:="":C329=C329:="":C330=C330:="":C331=C331:="":C332=C332:="":C333=C333:="":C334=C334:="":C335=C335:="":C336=C336:="":C337=C337:="":C338=C338:="":C339=C339:="":C340=C340:="":C341=C341:="":C342=C342:="":C343=C343:="":C344=C344:="":C345=C345:="":C346=C346:="":C347=C347:="":C348=C348:="":C349=C349:="":C350=C350:="":C351=C351:="":C352=C352:="":C353=C353:="":C354=C354:="":C355=C355:="":C356=C356:="":C357=C357:="":C358=C358:="":C359=C359:="":C360=C360:="":C361=C361:="":C362=C362:="":C363=C363:="":C364=C364:="":C365=C365:="":C366=C366:="":C367=C367:="":C368=C368:="":C369=C369:="":C370=C370:="":C371=C371:="":C372=C372:="":C373=C373:="":C374=C374:="":C375=C375:="":C376=C376:="":C377=C377:="":C378=C378:="":C379=C379:="":C380=C380:="":C381=C381:="":C382=C382:="":C383=C383:="":C384=C384:="":C385=C385:="":C386=C386:="":C387=C387:="":C388=C388:="":C389=C389:="":C390=C390:="":C391=C391:="":C392=C392:="":C393=C393:="":C394=C394:="":C395=C395:="":C396=C396:="":C397=C397:="":C398=C398:="":C399=C399:="":C400=C400:="":C401=C401:="":C402=C402:="":C403=C403:="":C404=C404:="":C405=C405:="":C406=C406:="":C407=C407:="":C408=C408:="":C409=C409:="":C410=C410:="":C411=C411:="":C412=C412:="":C413=C413:="":C414=C414:="":C415=C415:="":C416=C416:="":C417=C417:="":C418=C418:="":C419=C419:="":C420=C420:="":C421=C421:="":C422=C422:="":C423=C423:="":C424=C424:="":C425=C425:="":C426=C426:="":C427=C427:="":C428=C428:="":C429=C429:="":C430=C430:="":C431=C431:="":C432=C432:="":C433=C433:="":C434=C434:="":C435=C435:="":C436=C436:="":C437=C437:="":C438=C438:="":C439=C439:="":C440=C440:="":C441=C441:="":C442=C442:="":C443=C443:="":C444=C444:="":C445=C445:="":C446=C446:="":C447=C447:="":C448=C448:="":C449=C449:="":C450=C450:="":C451=C451:="":C452=C452:="":C453=C453:="":C454=C454:="":C455=C455:="":C456=C456:="":C457=C457:="":C458=C458:="":C459=C459:="":C460=C460:="":C461=C461:="":C462=C462:="":C463=C463:="":C464=C464:="":C465=C465:="":C466=C466:="":C467=C467:="":C468=C468:="":C469=C469:="":C470=C470:="":C471=C471:="":C472=C472:="":C473=C473:="":C474=C474:="":C475=C475:="":C476=C476:="":C477=C477:="":C478=C478:="":C479=C479:="":C480=C480:="":C481=C481:="":C482=C482:="":C483=C483:="":C484=C484:="":C485=C485:="":C486=C486:="":C487=C487:="":C488=C488:="":C489=C489:="":C490=C490:="":C491=C491:="":C492=C492:="":C493=C493:="":C494=C494:="":C495=C495:="":C496=C496:="":C497=C497:="":C498=C498:="":C499=C499:="":C500=C500:="":C501=C501:="":C502=C502:="":C503=C503:="":C504=C504:="":C505=C505:="":C506=C506:="":C507=C507:="":C508=C508:="":C509=C509:="":C510=C510:="":C511=C511:="":C512=C512:="":C513=C513:="":C514=C514:="":C515=C515:="":C516=C516:="":C517=C517:="":C518=C518:="":C519=C519:="":C520=C520:="":C521=C521:="":C522=C522:="":C523=C523:="":C524=C524:="":C525=C525:="":C526=C526:="":C527=C527:="":C528=C528:="":C529=C529:="":C530=C530:="":C531=C531:="":C532=C532:="":C533=C533:="":C534=C534:="":C535=C535:="":C536=C536:="":C537=C537:="":C538=C538:="":C539=C539:="":C540=C540:="":C541=C541:="":C542=C542:="":C543=C543:="":C544=C544:="":C545=C545:="":C546=C546:="":C547=C547:="":C548=C548:="":C549=C549:="":C550=C550:="":C551=C551:="":C552=C552:="":C553=C553:="":C554=C554:="":C555=C555:="":C556=C556:="":C557=C557:="":C558=C558:="":C559=C559:="":C560=C560:="":C561=C561:="":C562=C562:="":C563=C563:="":C564=C564:="":C565=C565:="":C566=C566:="":C567=C567:="":C568=C568:="":C569=C569:="":C570=C570:="":C571=C571:="":C572=C572:="":C573=C573:="":C574=C574:="":C575=C575:="":C576=C576:="":C577=C577:="":C578=C578:="":C579=C579:="":C580=C580:="":C581=C581:="":C582=C582:="":C583=C583:="":C584=C584:="":C585=C585:="":C586=C586:="":C587=C587:="":C588=C588:="":C589=C589:="":C590=C590:="":C591=C591:="":C592=C592:="":C593=C593:="":C594=C594:="":C595=C595:="":C596=C596:="":C597=C597:="":C598=C598:="":C599=C599:="":C600=C600:="":C601=C601:="":C602=C602:="":C603=C603:="":C604=C604:="":C605=C605:="":C606=C606:="":C607=C607:="":C608=C608:="":C609=C609:="":C610=C610:="":C611=C611:="":C612=C612:="":C613=C613:="":C614=C614:="":C615=C615:="":C616=C616:="":C617=C617:="":C618=C618:="":C619=C619:="":C620=C620:="":C621=C621:="":C622=C622:="":C623=C623:="":C624=C624:="":C625=C625:="":C626=C626:="":C627=C627:="":C628=C628:="":C629=C629:="":C630=C630:="":C631=C631:="":C632=C632:="":C633=C633:="":C634=C634:="":C635=C635:="":C636=C636:="":C637=C637:="":C638=C638:="":C639=C639:="":C640=C640:="":C641=C641:="":C642=C642:="":C643=C643:="":C644=C644:="":C645=C645:="":C646=C646:="":C647=C647:="":C648=C648:="":C649=C649:="":C650=C650:="":C651=C651:="":C652=C652:="":C653=C653:="":C654=C654:="":C655=C655:="":C656=C656:="":C657=C657:="":C658=C658:="":C659=C659:="":C660=C660:="":C661=C661:="":C662=C662:="":C663=C663:="":C664=C664:="":C665=C665:="":C666=C666:="":C667=C667:="":C668=C668:="":C669=C669:="":C670=C670:="":C671=C671:="":C672=C672:="":C673=C673:="":C674=C674:="":C675=C675:="":C676=C676:="":C677=C677:="":C678=C678:="":C679=C679:="":C680=C680:="":C681=C681:="":C682=C682:="":C683=C683:="":C684=C684:="":C685=C685:="":C686=C686:="":C687=C687:="":C688=C688:="":C689=C689:="":C690=C690:="":C691=C691:="":C692=C692:="":C693=C693:="":C694=C694:="":C695=C695:="":C696=C696:="":C697=C697:="":C698=C698:="":C699=C699:="":C700=C700:="":C701=C701:="":C702=C702:="":C703=C703:="":C704=C704:="":C705=C705:="":C706=C706:="":C707=C707:="":C708=C708:="":C709=C709:="":C710=C710:="":C711=C711:="":C712=C712:="":C713=C713:="":C714=C714:="":C715=C715:="":C716=C716:="":C717=C717:="":C718=C718:="":C719=C719:="":C720=C720:="":C721=C721:="":C722=C722:="":C723=C723:="":C724=C724:="":C725=C725:="":C726=C726:="":C727=C727:="":C728=C728:="":C729=C729:="":C730=C730:="":C731=C731:="":C732=C732:="":C733=C733:="":C734=C734:="":C735=C735:="":C736=C736:="":C737=C737:="":C738=C738:="":C739=C739:="":C740=C740:="":C741=C741:="":C742=C742:="":C743=C743:="":C744=C744:="":C745=C745:="":C746=C746:="":C747=C747:="":C748=C748:="":C749=C749:="":C750=C750:="":C751=C751:="":C752=C752:="":C753=C753:="":C754=C754:="":C755=C755:="":C756=C756:="":C757=C757:="":C758=C758:="":C759=C759:="":C760=C760:="":C761=C761:="":C762=C762:="":C763=C763:="":C764=C764:="":C765=C765:="":C766=C766:="":C767=C767:="":C768=C768:="":C769=C769:="":C770=C770:="":C771=C771:="":C772=C772:="":C773=C773:="":C774=C774:="":C775=C775:="":C776=C776:="":C777=C777:="":C778=C778:="":C779=C779:="":C780=C780:="":C781=C781:="":C782=C782:="":C783=C783:="":C784=C784:="":C785=C785:="":C786=C786:="":C787=C787:="":C788=C788:="":C789=C789:="":C790=C790:="":C791=C791:="":C792=C792:="":C793=C793:="":C794=C794:="":C795=C795:="":C796=C796:="":C797=C797:="":C798=C798:="":C799=C799:="":C800=C800:="":C801=C801:="":C802=C802:="":C803=C803:="":C804=C804:="":C805=C805:="":C806=C806:="":C807=C807:="":C808=C808:="":C809=C809:="":C810=C810:="":C811=C811:="":C812=C812:="":C813=C813:="":C814=C814:="":C815=C815:="":C816=C816:="":C817=C817:="":C818=C818:="":C819=C819:="":C820=C820:="":C821=C821:="":C822=C822:="":C823=C823:="":C824=C824:="":C825=C825:="":C826=C826:="":C827=C827:="":C828=C828:="":C829=C829:="":C830=C830:="":C831=C831:="":C832=C832:="":C833=C833:="":C834=C834:="":C835=C835:="":C836=C836:="":C837=C837:="":C838=C838:="":C839=C839:="":C840=C840:="":C841=C841:="":C842=C842:="":C843=C843:="":C844=C844:="":C845=C845:="":C846=C846:="":C847=C847:="":C848=C848:="":C849=C849:="":C850=C850:="":C851=C851:="":C852=C852:="":C853=C853:="":C854=C854:="":C855=C855:="":C856=C856:="":C857=C857:="":C858=C858:="":C859=C859:="":C860=C860:="":C861=C861:="":C862=C862:="":C863=C863:="":C864=C864:="":C865=C865:="":C866=C866:="":C867=C867:="":C868=C868:="":C869=C869:="":C870=C870:="":C871=C871:="":C872=C872:="":C873=C873:="":C874=C874:="":C875=C875:="":C876=C876:="":C877=C877:="":C878=C878:="":C879=C879:="":C880=C880:="":C881=C881:="":C882=C882:="":C883=C883:="":C884=C884:="":C885=C885:="":C886=C886:="":C887=C887:="":C888=C888:="":C889=C889:="":C890=C890:="":C891=C891:="":C892=C892:="":C893=C893:="":C894=C894:="":C895=C895:="":C896=C896:="":C897=C897:="":C898=C898:="":C899=C899:="":C900=C900:="":C901=C901:="":C902=C902:="":C903=C903:="":C904=C904:="":C905=C905:="":C906=C906:="":C907=C907:="":C908=C908:="":C909=C909:="":C910=C910:="":C911=C911:="":C912=C912:="":C913=C913:="":C914=C914:="":C915=C915:="":C916=C916:="":C917=C917:="":C918=C918:="":C919=C919:="":C920=C920:="":C921=C921:="":C922=C922:="":C923=C923:="":C924=C924:="":C925=C925:="":C926=C926:="":C927=C927:="":C928=C928:="":C929=C929:="":C930=C930:="":C931=C931:="":C932=C932:="":C933=C933:="":C934=C934:="":C935=C935:="":C936=C936:="":C937=C937:="":C938=C938:="":C939=C939:="":C940=C940:="":C941=C941:="":C942=C942:="":C943=C943:="":C944=C944:="":C945=C945:="":C946=C946:="":C947=C947:="":C948=C948:="":C949=C949:="":C950=C950:="":C951=C951:="":C952=C952:="":C953=C953:="":C954=C954:="":C955=C955:="":C956=C956:="":C957=C957:="":C958=C958:="":C959=C959:="":C960=C960:="":C961=C961:="":C962=C962:="":C963=C963:="":C964=C964:="":C965=C965:="":C966=C966:="":C967=C967:="":C968=C968:="":C969=C969:="":C970=C970:="":C971=C971:="":C972=C972:="":C973=C973:="":C974=C974:="":C975=C975:="":C976=C976:="":C977=C977:="":C978=C978:="":C979=C979:="":C980=C980:="":C981=C981:="":C982=C982:="":C983=C983:="":C984=C984:="":C985=C985:="":C986=C986:="":C987=C987:="":C988=C988:="":C989=C989:="":C990=C990:="":C991=C991:="":C992=C992:="":C993=C993:="":C994=C994:="":C995=C995:="":C996=C996:="":C997=C997:="":C998=C998:="":C999=C999:="":C1000=C1000:="":C1001=C1001:="":C1002=C1002:="":C1003=C1003:="":C1004=C1004:="":C1005=C1005:="":C1006=C1006:="":C1007=C1007:="":C1008=C1008:="":C1009=C1009:="":C1010=C1010:="":C1011=C1011:="":C1012=C1012:="":C1013=C1013:="":C1014=C1014:="":C1015=C1015:="":C1016=C1016:="":C1017=C1017:="":C1018=C1018:="":C1019=C1019:="":C1020=C1020:="":C1021=C1021:="":C1022=C1022:="":C1023=C1023:="":C1024=C1024:="":C1025=C1025:="":C1026=C1026:="":C1027=C1027:="":C1028=C1028:="":C1029=C1029:="":C1030=C1030:="":C1031=C1031:="":C1032=C1032:="":C1033=C1033:="":C1034=C1034:="":C1035=C1035:="":C1036=C1036:="":C1037=C1037:="":C1038=C1038:="":C1039=C1039:="":C1040=C1040:="":C1041=C1041:="":C1042=C1042:="":C1043=C1043:="":C1044=C1044:="":C1045=C1045:="":C1046=C1046:="":C1047=C1047:="":C1048=C1048:="":C1049=C1049:="":C1050=C1050:="":C1051=C1051:="":C1052=C1052:="":C1053=C1053:="":C1054=C1054:="":C1055=C1055:="":C1056=C1056:="":C1057=C1057:="":C1058=C1058:="":C1059=C1059:="":C1060=C1060:="":C1061=C1061:="":C1062=C1062:="":C1063=C1063:="":C1064=C1
```



[illegible][illegible][illegible]



```

1430 IF AN="F" THEN CONT 1620
1440 IF AN="F" THEN CONT 1650
1450 IF AN="F" THEN CONT 1740
1460 IF AN="F" THEN CONT 2010
1470 IF AN="F" THEN CONT 2040
1480 IF DIFFEREN-1 THEN CONT 160
1490 IF AN="F" THEN CONT 1620
1495 IF AN="F" THEN CONT 1650
1500 IF AN="F" THEN CONT 1740
1510 CONT 160
1520 CONT 1620
1530 CONT 1650
1540 PRINT PRINT PRINT PRINT "Continuo Pa
1545 -----"
1550 IF AN="F" THEN CONT 1620
1560 IF AN="F" THEN CONT 1650
1570 IF AN="F" THEN CONT 1740
1580 IF AN="F" THEN CONT 2010
1590 IF AN="F" THEN CONT 2040
1600 CONT 160
1610 CONT 1620
1620 CONT 1650
1630 CONT 1740
1640 CONT 2010
1650 IF AN="F" THEN CONT 1620
1660 IF AN="F" THEN CONT 1650
1670 IF AN="F" THEN CONT 1740
1680 IF AN="F" THEN CONT 2010
1690 IF AN="F" THEN CONT 2040
1700 CONT 160
1710 CONT 1620
1720 CONT 1650
1730 CONT 1740
1740 CONT 2010
1750 CONT 2040
1760 CONT 160
1770 CONT 1620
1780 CONT 1650
1790 CONT 1740
1800 CONT 2010
1810 CONT 2040
1820 CONT 160
1830 CONT 1620
1840 CONT 1650
1850 CONT 1740
1860 CONT 2010
1870 CONT 2040
1880 CONT 160
1890 CONT 1620
1900 CONT 1650
1910 CONT 1740
1920 CONT 2010
1930 CONT 2040
1940 CONT 160
1950 CONT 1620
1960 CONT 1650
1970 CONT 1740
1980 CONT 2010
1990 CONT 2040

```

**ESPECIAL LISTADOS MEGACORPORACIONES**















# DAGOBÄ

# ESPECIAL LISTADOS MEGAOCIO Nº 1

1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099	2100	2101	2102	2103	2104	2105	2106	2107	2108	2109	2110	2111	2112	2113	2114	2115	2116	2117	2118	2119	2120	2121	2122	2123	2124	2125	2126	2127	2128	2129	2130	2131	2132	2133	2134	2135	2136	2137	2138	2139	2140	2141	2142	2143	2144	2145	2146	2147	2148	2149	2150	2151	2152	2153	2154	2155	2156	2157	2158	2159	2160	2161	2162	2163	2164	2165	2166	2167	2168	2169	2170	2171	2172	2173	2174	2175	2176	2177	2178	2179	2180	2181	2182	2183	2184	2185	2186	2187	2188	2189	2190	2191	2192	2193	2194	2195	2196	2197	2198	2199	2200	2201	2202	2203	2204	2205	2206	2207	2208	2209	2210	2211	2212	2213	2214	2215	2216	2217	2218	2219	2220	2221	2222	2223	2224	2225	2226	2227	2228	2229	2230	2231	2232	2233	2234	2235	2236	2237	2238	2239	2240	2241	2242	2243	2244	2245	2246	2247	2248	2249	2250	2251	2252	2253	2254	2255	2256	2257	2258	2259	2260	2261	2262	2263	2264	2265	2266	2267	2268	2269	2270	2271	2272	2273	2274	2275	2276	2277	2278	2279	2280	2281	2282	2283	2284	2285	2286	2287	2288	2289	2290	2291	2292	2293	2294	2295	2296	2297	2298	2299	2300	2301	2302	2303	2304	2305	2306	2307	2308	2309	2310	2311	2312	2313	2314	2315	2316	2317	2318	2319	2320	2321	2322	2323	2324	2325	2326	2327	2328	2329	2330	2331	2332	2333	2334	2335	2336	2337	2338	2339	2340	2341	2342	2343	2344	2345	2346	2347	2348	2349	2350	2351	2352	2353	2354	2355	2356	2357	2358	2359	2360	2361	2362	2363	2364	2365	2366	2367	2368	2369	2370	2371	2372	2373	2374	2375	2376	2377	2378	2379	2380	2381	2382	2383	2384	2385	2386	2387	2388	2389	2390	2391	2392	2393	2394	2395	2396	2397	2398</
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	--------

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]







# PC Cuatro en raya

Uno de los juegos que siempre has pasado de una forma, sin duda, con las tres en raya. Pues bien, la versión que te vamos a presentar es, cada mil y cada menos, que las cuatro en raya. Interesante adaptación de la primera. El presente programa permite el juego entre dos personas (la lucha con el ordenador queda descartada por su simple calidad), para ello automáticamente, que utilizas las teclas O, P y A, la forma siguiente:

O: Inicializa P: Derecha A: Dejar caer ficha BARRA DE ESPACIO: Abortar

Una vez inicias para el correcto funcionamiento del programa, es que la tecla de "bloqueo supraliminar" está activada, ya que el programa sólo admite la entrada de este tipo de teclas. No obstante si necesitas modificarla, tú sólo deberemos modificar las líneas 430-440-460-380-320 y 340

```

30 *****
30 "
30 "          CUATRO EN RAYA
30 "          FOR OXAS GALEGAS PIRELLA
30 "          MIRACLOS
30 "
70 *****
80 "
80 ***** FUNCIONA EN - OXAS - *****
100 "
120 CLR
140 KEY OFF
160 DEFINT A-Z
180 DIM TAB(200)
190 DIM CASILLAS(200)
200 DIM FICHA(200)
210 DIM FICHA2(200)
220 DIM FICHA3(200)
230 SCREEN 1
240 LOCATE 1,1:PRINT "¿ Qué ficha quieres "
250 GOTO 260:LOCATE 1,1:INPUT "O=P,A, "
260 IF NOT THEN COLOR 0,1
270 IF NOT THEN COLOR 0,1
280 GOTO 290
290 GOTO 290
300 GOTO 290
310 GOTO 290
320 GOTO 290
330 GOTO 290
340 GOTO 290
350 GOTO 290
360 GOTO 290
370 GOTO 290
380 GOTO 290
390 GOTO 290
400 GOTO 290
410 GOTO 290
420 GOTO 290
430 GOTO 290
440 GOTO 290
450 GOTO 290
460 GOTO 290
470 GOTO 290
480 GOTO 290
490 GOTO 290
500 GOTO 290
510 GOTO 290
520 GOTO 290
530 GOTO 290
540 GOTO 290
550 GOTO 290
560 GOTO 290
570 GOTO 290
580 GOTO 290
590 GOTO 290
600 GOTO 290
610 GOTO 290
620 GOTO 290
630 GOTO 290
640 GOTO 290
650 GOTO 290
660 GOTO 290
670 GOTO 290
680 GOTO 290
690 GOTO 290
700 GOTO 290
710 GOTO 290
720 GOTO 290
730 GOTO 290
740 GOTO 290
750 GOTO 290
760 GOTO 290
770 GOTO 290
780 GOTO 290
790 GOTO 290
800 GOTO 290
810 GOTO 290
820 GOTO 290
830 GOTO 290
840 GOTO 290
850 GOTO 290
860 GOTO 290
870 GOTO 290
880 GOTO 290
890 GOTO 290
900 GOTO 290
910 GOTO 290
920 GOTO 290
930 GOTO 290
940 GOTO 290
950 GOTO 290
960 GOTO 290
970 GOTO 290
980 GOTO 290
990 GOTO 290

```

```

.PUNT
440 IF A0="O" AND B1<14 THEN PUT(X1,1
1,FICHA1,DOWN:Y1=X1+1:PUT(Y1,1),FICHA
1,DOWN
450 IF A1="P" THEN GOTO
460 IF A1="A" THEN GOTO 460
470 GOTO 460
480 Y1=X1+1:Y1=X1+1
490 PUT (Y1,1),FICHA1,DOWN
500 A1=DOWN
510 IF A1="O" AND B1<14 THEN PUT(Y1,1
1,FICHA1,DOWN:Y1=X1+1:PUT(Y1,1),FICHA
1,DOWN
520 IF A1="P" AND B1<14 THEN PUT(Y1,1
1,FICHA1,DOWN:Y1=X1+1:PUT(Y1,1),FICHA
1,DOWN
530 IF A1="A" THEN GOTO
540 IF A1="A" THEN GOTO 460
550 GOTO 460
560 GOTO 460
570 GOTO 460
580 GOTO 460
590 GOTO 460
600 GOTO 460
610 GOTO 460
620 GOTO 460
630 GOTO 460
640 GOTO 460
650 GOTO 460
660 GOTO 460
670 GOTO 460
680 GOTO 460
690 GOTO 460
700 GOTO 460
710 GOTO 460
720 GOTO 460
730 GOTO 460
740 GOTO 460
750 GOTO 460
760 GOTO 460
770 GOTO 460
780 GOTO 460
790 GOTO 460
800 GOTO 460
810 GOTO 460
820 GOTO 460
830 GOTO 460
840 GOTO 460
850 GOTO 460
860 GOTO 460
870 GOTO 460
880 GOTO 460
890 GOTO 460
900 GOTO 460
910 GOTO 460
920 GOTO 460
930 GOTO 460
940 GOTO 460
950 GOTO 460
960 GOTO 460
970 GOTO 460
980 GOTO 460
990 GOTO 460

```











# NIM

El juego consiste en ir quitando palos de la pila, ganando quien se lleve el último. Hay que tener en cuenta unas reglas:

- Se pueden quitar uno o más palos pero siempre de la misma línea.
- Los palos se van quitando por turnos alternativos.
- No se puede pasar un turno sin coger ningún palo, siempre hay que coger al menos uno.
- No se puede quitar de cada línea más palos de los que tienes.

El ordenador pregunta cuántas líneas se quieren, cuántas más líneas se piden más difícil será el juego y tardará más el ordenador en pensar.

Después deberemos introducir nuestro nombre y por último, quien empieza la partida: al ordenador (N) o al jugador (Y).

El programa irá pidiendo cuando sea el turno del jugador la línea de la cual se quieren quitar palos y el número de éstos que se quieren quitar.

```
1 start:
5   GOOSE clear
10  LOCATE 1,11
20  PRINT SPACES(5)
30  LOCATE 1,1
40  INPUT "¿Cuántas filas quieres? (1-10)
1 "
50  IF filen=3 OR filen=10 THEN 10
60  GOSUB filen,filen1
70  FOR n=1 TO filen
80  FOR m=1 TO filen
90  a(n,m)=2
100 NEXT
110 NEXT
120 FOR n=1 TO filen
130 FOR m=1 TO a
140 a(n,m)=2
150 NEXT
160 NEXT
170 CLS
180 LOCATE 1,1
190 GOSUB inicio
200 PRINT "¿Como te llamas? (3 car.) ":
210 GOSUB vogo
220 GOSUB vacia
230 LINE INPUT nombre1
240 nombre1=H$$(nombre1,1,7)
250 CLS
260 a$=""
270 WHILE a$<"Y" AND a$<"N"
280 GOSUB cyon
290 LOCATE 1,1
300 PRINT "¿Empiezas tú o yo?"
310 CALL tecla(a$)
320 a$=PCASE$(a$)
330 NEXT
340 IF a$="Y" THEN turno=2 ELSE turno=1
```

```
350 CLS
360 tecla1:
370 GOSUB punto
380 GOSUB playerturno
390 IF turno=1 THEN
400 GOSUB player
410 ELSE
420 FOR n=1 TO 10000000
430 LOCATE 10,10
440 PRINT SPACES(10)
450 GOSUB player
460 END IF
470 IF turno=1 THEN turno=2 ELSE turno=1
480 GOSUB marcafin
490 IF filen=1 THEN
500 IF turno=2 THEN
510 LOCATE 10,10
520 GOSUB vogo
530 PRINT "Se acabó!!!!"
540 ELSE
550 LOCATE 10,10
560 GOSUB vogo
570 PRINT "Se acabó!!!!"
580 END IF
590 IF
600 CALL tecla(a$)
610 CLS
620 GOSUB ganado
630 END IF
640 GOTO inicio
650 ganado:
660 PRINT "GANA PAREDA (Y/N)"
670 CALL tecla(a$)
680 IF UCASE$(a$)="N" THEN GOTO finGOT
690 start:
700 IF UCASE$(a$)="Y" THEN GOTO inicio
```



```

670 GOTO pasado
680 END
690 MEGAOCION
700 MEGAOCION 2,610,100,1,2
710 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
720 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
730 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
740 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
750 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
760 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
770 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
780 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
790 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
800 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
810 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
820 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
830 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
840 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
850 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
860 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
870 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
880 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
890 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
900 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
910 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
920 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
930 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
940 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
950 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
960 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
970 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
980 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
990 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "

```

```

1140 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1150 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1160 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1170 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1180 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1190 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1200 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1210 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1220 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1230 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1240 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1250 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1260 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1270 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1280 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1290 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1300 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1310 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1320 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1330 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1340 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1350 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1360 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1370 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1380 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1390 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1400 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1410 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1420 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1430 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1440 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1450 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1460 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1470 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1480 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1490 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1500 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1510 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1520 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1530 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1540 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1550 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1560 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1570 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1580 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1590 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1600 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1610 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1620 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1630 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1640 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1650 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1660 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1670 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1680 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1690 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1700 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1710 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1720 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1730 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1740 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1750 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1760 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1770 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1780 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1790 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1800 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1810 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1820 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1830 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1840 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1850 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1860 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1870 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1880 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1890 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1900 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1910 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1920 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1930 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1940 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1950 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1960 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1970 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1980 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "
1990 MEGAOCION=SPACE(1000)*" "

```



```

1760 IF flag=0 THEN
1770   loopup=aa
1780   palcomp=0
1790   COLOR=normal
1800   GO TO a1
1810   END IF
1820   COLOR=normal
1830   NEXT
1840   CALL gotox(lancomp,palcomp)
1850   END IF
1860   LOCATE 18,48
1870   COLOR=verde
1880   PRINT "Conte ",palcomp," de la lin
1890   ea "loopup
1900   COLOR=normal
1910   RETURN

1920   reponer:
1930   FOR aa=1 TO filaa
1940   FOR aa=1 TO filaa
1950   next(a),aa:=reparado(a),aa)
1960   NEXT
1970   NEXT
1980   RETURN

1990   contarpalco:
2000   DIM apalco(255)
2010   FOR aa=1 TO filaa
2020   contador=0
2030   FOR bb=1 TO filaa
2040   IF a(aa,bb)=1 THEN contador=contador+1
2050   NEXT
2060   apalco(aaa)=contador
2070   NEXT
2080   RETURN

2090   conversacion:
2100   DIM buscfilaa:
2110   DIM buscfilaa:
2120   FOR aa=1 TO filaa
2130   FOR aa=1 TO filaa
2140   next=apalco(a)
2150   aa=""
2160   WHILE aa=0
2170   aa=next(aaa)
2180   IF next(aaa)=0 THEN aa=1:aa=0
2190   next=aa
2200   aa=next(aaa)
2210   aa=next(aaa)
2220   aa=next(aaa)
2230   aa=next(aaa)
2240   aa=next(aaa)
2250   aa=next(aaa)
2260   aa=next(aaa)
2270   aa=next(aaa)
2280   aa=next(aaa)
2290   aa=next(aaa)
2300   aa=next(aaa)
2310   aa=next(aaa)
2320   aa=next(aaa)
2330   aa=next(aaa)
2340   aa=next(aaa)
2350   aa=next(aaa)
2360   aa=next(aaa)
2370   aa=next(aaa)
2380   aa=next(aaa)
2390   aa=next(aaa)
2400   aa=next(aaa)
2410   aa=next(aaa)
2420   aa=next(aaa)
2430   aa=next(aaa)
2440   aa=next(aaa)
2450   aa=next(aaa)
2460   aa=next(aaa)
2470   aa=next(aaa)
2480   aa=next(aaa)
2490   aa=next(aaa)
2500   aa=next(aaa)
2510   aa=next(aaa)
2520   aa=next(aaa)
2530   aa=next(aaa)
2540   aa=next(aaa)
2550   aa=next(aaa)
2560   aa=next(aaa)
2570   aa=next(aaa)
2580   aa=next(aaa)
2590   aa=next(aaa)
2600   aa=next(aaa)
2610   aa=next(aaa)
2620   aa=next(aaa)
2630   aa=next(aaa)
2640   aa=next(aaa)
2650   aa=next(aaa)
2660   aa=next(aaa)
2670   aa=next(aaa)
2680   aa=next(aaa)
2690   aa=next(aaa)
2700   aa=next(aaa)
2710   aa=next(aaa)
2720   aa=next(aaa)
2730   aa=next(aaa)
2740   aa=next(aaa)
2750   aa=next(aaa)
2760   aa=next(aaa)
2770   aa=next(aaa)
2780   aa=next(aaa)
2790   aa=next(aaa)
2800   aa=next(aaa)
2810   aa=next(aaa)
2820   aa=next(aaa)
2830   aa=next(aaa)
2840   aa=next(aaa)
2850   aa=next(aaa)
2860   aa=next(aaa)
2870   aa=next(aaa)
2880   aa=next(aaa)
2890   aa=next(aaa)
2900   aa=next(aaa)
2910   aa=next(aaa)
2920   aa=next(aaa)
2930   aa=next(aaa)
2940   aa=next(aaa)
2950   aa=next(aaa)
2960   aa=next(aaa)
2970   aa=next(aaa)
2980   aa=next(aaa)
2990   aa=next(aaa)
3000   aa=next(aaa)
3010   aa=next(aaa)
3020   aa=next(aaa)
3030   aa=next(aaa)
3040   aa=next(aaa)
3050   aa=next(aaa)
3060   aa=next(aaa)
3070   aa=next(aaa)
3080   aa=next(aaa)
3090   aa=next(aaa)
3100   aa=next(aaa)
3110   aa=next(aaa)
3120   aa=next(aaa)
3130   aa=next(aaa)
3140   aa=next(aaa)
3150   aa=next(aaa)
3160   aa=next(aaa)
3170   aa=next(aaa)
3180   aa=next(aaa)
3190   aa=next(aaa)
3200   aa=next(aaa)
3210   aa=next(aaa)
3220   aa=next(aaa)
3230   aa=next(aaa)
3240   aa=next(aaa)
3250   aa=next(aaa)
3260   aa=next(aaa)
3270   aa=next(aaa)
3280   aa=next(aaa)
3290   aa=next(aaa)
3300   aa=next(aaa)
3310   aa=next(aaa)
3320   aa=next(aaa)
3330   aa=next(aaa)
3340   aa=next(aaa)
3350   aa=next(aaa)
3360   aa=next(aaa)
3370   aa=next(aaa)
3380   aa=next(aaa)
3390   aa=next(aaa)
3400   aa=next(aaa)
3410   aa=next(aaa)
3420   aa=next(aaa)
3430   aa=next(aaa)
3440   aa=next(aaa)
3450   aa=next(aaa)
3460   aa=next(aaa)
3470   aa=next(aaa)
3480   aa=next(aaa)
3490   aa=next(aaa)
3500   aa=next(aaa)
3510   aa=next(aaa)
3520   aa=next(aaa)
3530   aa=next(aaa)
3540   aa=next(aaa)
3550   aa=next(aaa)
3560   aa=next(aaa)
3570   aa=next(aaa)
3580   aa=next(aaa)
3590   aa=next(aaa)
3600   aa=next(aaa)
3610   aa=next(aaa)
3620   aa=next(aaa)
3630   aa=next(aaa)
3640   aa=next(aaa)
3650   aa=next(aaa)
3660   aa=next(aaa)
3670   aa=next(aaa)
3680   aa=next(aaa)
3690   aa=next(aaa)
3700   aa=next(aaa)
3710   aa=next(aaa)
3720   aa=next(aaa)
3730   aa=next(aaa)
3740   aa=next(aaa)
3750   aa=next(aaa)
3760   aa=next(aaa)
3770   aa=next(aaa)
3780   aa=next(aaa)
3790   aa=next(aaa)
3800   aa=next(aaa)
3810   aa=next(aaa)
3820   aa=next(aaa)
3830   aa=next(aaa)
3840   aa=next(aaa)
3850   aa=next(aaa)
3860   aa=next(aaa)
3870   aa=next(aaa)
3880   aa=next(aaa)
3890   aa=next(aaa)
3900   aa=next(aaa)
3910   aa=next(aaa)
3920   aa=next(aaa)
3930   aa=next(aaa)
3940   aa=next(aaa)
3950   aa=next(aaa)
3960   aa=next(aaa)
3970   aa=next(aaa)
3980   aa=next(aaa)
3990   aa=next(aaa)
4000   aa=next(aaa)

```

```

3360   aa=next(aaa)
3370   aa=next(aaa)
3380   aa=next(aaa)
3390   aa=next(aaa)
3400   aa=next(aaa)
3410   aa=next(aaa)
3420   aa=next(aaa)
3430   aa=next(aaa)
3440   aa=next(aaa)
3450   aa=next(aaa)
3460   aa=next(aaa)
3470   aa=next(aaa)
3480   aa=next(aaa)
3490   aa=next(aaa)
3500   aa=next(aaa)
3510   aa=next(aaa)
3520   aa=next(aaa)
3530   aa=next(aaa)
3540   aa=next(aaa)
3550   aa=next(aaa)
3560   aa=next(aaa)
3570   aa=next(aaa)
3580   aa=next(aaa)
3590   aa=next(aaa)
3600   aa=next(aaa)
3610   aa=next(aaa)
3620   aa=next(aaa)
3630   aa=next(aaa)
3640   aa=next(aaa)
3650   aa=next(aaa)
3660   aa=next(aaa)
3670   aa=next(aaa)
3680   aa=next(aaa)
3690   aa=next(aaa)
3700   aa=next(aaa)
3710   aa=next(aaa)
3720   aa=next(aaa)
3730   aa=next(aaa)
3740   aa=next(aaa)
3750   aa=next(aaa)
3760   aa=next(aaa)
3770   aa=next(aaa)
3780   aa=next(aaa)
3790   aa=next(aaa)
3800   aa=next(aaa)
3810   aa=next(aaa)
3820   aa=next(aaa)
3830   aa=next(aaa)
3840   aa=next(aaa)
3850   aa=next(aaa)
3860   aa=next(aaa)
3870   aa=next(aaa)
3880   aa=next(aaa)
3890   aa=next(aaa)
3900   aa=next(aaa)
3910   aa=next(aaa)
3920   aa=next(aaa)
3930   aa=next(aaa)
3940   aa=next(aaa)
3950   aa=next(aaa)
3960   aa=next(aaa)
3970   aa=next(aaa)
3980   aa=next(aaa)
3990   aa=next(aaa)
4000   aa=next(aaa)

```



# DISCO REVISTA PCW USER

Si quieres convertir tu PCW en algo más que una máquina de escribir, llevar la portabilidad de la casa a negocio, administrar la cuenta corriente o libreta de ahorros y pasar un buen rato delante del ordenador jugando a interesantes y solitarios juegos (no lo dudes!), todo esto lo podrás conseguir con la colección de software más interesante para PCW, el PCW USER. La revista en disco de PCW que todo usuario debe de tener en su casa. No pierdas la oportunidad de conocerte!

## PCW USER 1 (REF 573. PVP: 2.500 ptas.)

### UTILIDADES

PCWFILE (Editor de disco que le permitirá buscar, poner, recuperar ficheros... etc)  
GRAPH (Eficiente lenguaje de programación de gráficos dentro del Basic).  
VOLCARDOS: Saca por pantalla o tamaño DIN A4 sus cartillas inventadas.  
GMAIL: Afiliado las instrucciones PLOT y GRAPH al Manual Basic.  
GMAIL: Incorpora los modos de escritura 1 y 8 del CPC en PCW.

### PROGRAMAS EDUCATIVOS

SPFLAS: Repasa los números matemáticos en tres dimensiones.  
EXPERTO MEDICO: Realiza un diagnóstico completo, descubre el mal en latines y lo que tiene.

### JUEGOS

DOMINO: Resuelve todos los problemas necesarios para avanzar por los diferentes niveles de los que se componen este juego.



## PCW USER 2 (REF 574. PVP: 2.500 ptas.)

### UTILIDADES

TCOPY: Utiliza el nuevo lenguaje de PCW para realizar sus copias de seguridad.  
PLOT: Aneda una nueva herramienta gráfica al PCW.  
GMAIL: Realiza todos los conceptos ASCII para utilizarlos después en sus programas.  
VOLCARD: Imprime las mejores imágenes de Logo a tamaño DIN A4.

### PROGRAMAS EDUCATIVOS

PERICOR: Interactivo programa que le permitirá representar múltiples funciones matemáticas.

### JUEGOS

PABLO: Juego contra el ordenador a una interesante partida de damas.  
JACOBA: Atención a usuarios con 1.000 tablas y programas al mismo nivel.



## PCW USER 3 (REF: 575. PVP: 2.500 ptas.)

### UTILIDADES

LABEL: La aplicación ideal para la realización de mailing.  
FACTURA: Controla y genera todos los tipos de facturas.  
LIBRETES: Llevar una completa gestión de su libreta de ahorros.

### JUEGOS

PAGRAM: Juego a tres cartas y cuatro versiones del conocido MIA. Atención a usuarios con 400 tablas y programas al mismo nivel.

### CARGADORES

AMERLOT: Cargador para obtener datos de fichas e imprimirlos en el juego Amos Road 80.



## PCW USER 4 (REF: 576. PVP: 2.500 ptas.)

### UTILIDADES

BANQUEL: Programa para tener un control exhaustivo de las cuentas corrientes.  
QUEREND: Programa en Logo para la generación de figuras en 3 dimensiones.  
TEST: Cuestionario y generador de test.

### JUEGOS

BARCOS: Entrenamiento a la PCW en una interesante batalla naval BOPOL. Contar con la librería en cualquier momento del año.

### CARGADORES

HEBE: Cargador para obtener direcciones, teléfonos y saldos de tarjetas en el juego Head Out Head.



### CUPON DE PEDIDO

NOMBRE: .....		Deberá recibir las siguientes referencias:	
APELLIDOS: .....		Ref.	Artículo
DIRECCION: .....		(Informar a:)	Unidad Postal
CODIGO POSTAL: .....	LOCALIDAD: .....		
PROVINCIA: .....			
FARMACIA EN PAGO: .....			Total
<input type="checkbox"/> Efectivo <input type="checkbox"/> Tarjeta <input type="checkbox"/> Tarjeta de Crédito <input type="checkbox"/> Tarjeta de Débito <input type="checkbox"/> Tarjeta de Recibo <input type="checkbox"/> Tarjeta de Recibo			

Por favor, envíe este cupón con los datos personales a: BNP Filiales, S.A. C/Alfonso 115 28040 Madrid.





# MAS JUEGOS PARA PCW





LA MEJOR SIMULACION DE TENIS JAMAS REALIZADA

# TENNIS

*Imp*

- MOVIMIENTOS GRANDES
- MOVIMIENTOS REALES
- MUSICA SENSACIONAL
- OPCION DE DOBLES
- 12 POSIBLES ADVERSARIOS
- VOLAS CORTADAS
- PASES INTERCEPTADOS
- VOLADAS
- VOLAS
- CRASH
- GOLPES DE DERECHA
- KEY 25

¡FOOA LA EMOCION DE LOS GRANDES TORNEOS!



PROCEA 1997-1998